Le Seigneur des Liches

La Vengeance des Ténèbres







FLAME





Texte : Carl Sargent
Développement : Graeme Davis
Couverture : Gary Chalk
Plans : Ian Cooke
Illustrations Intérieures : Tony Ackland, Dave Andrews, John Blanche, Paul Bonner, Gary Chalk, Martin McKenna, Russ Nicholson et Steve Tappin.
Flame Publications : Mike Brunton, Graeme Davis, Tony Ackland.

Une production de FLAME PUBLICATIONS
Edition Française par Jeux Descartes
Traduction : Lizker
Collection Dirigée par : Henri Balczesak
Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit
Relecture : Dominique Balczesak

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

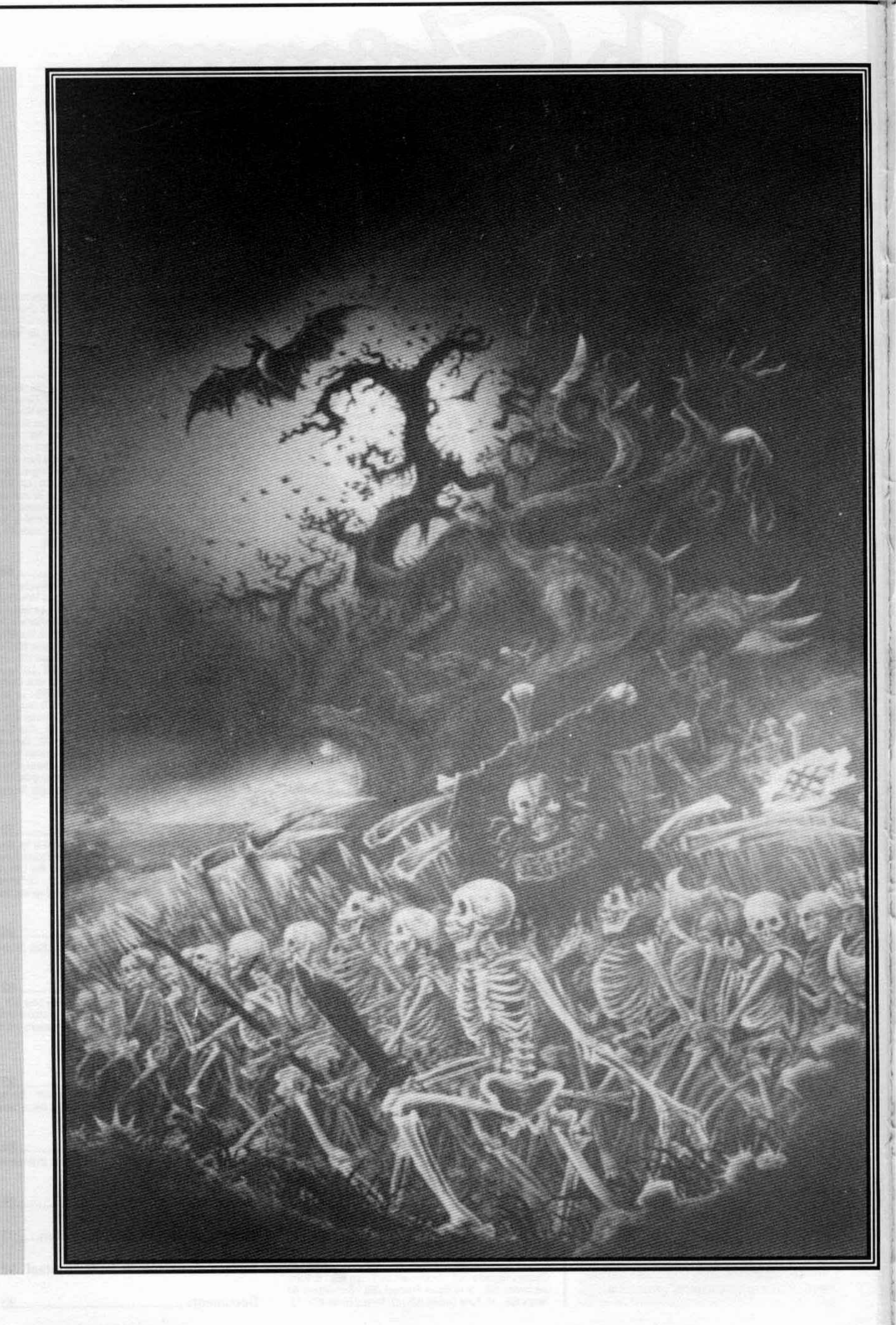
en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sous licence de :
FLAME PUBLICATIONS Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal septembre 1991.

ISBN : 2-7408-0018-5

Table des Matières



Le Retour du Seigneur des Liches

Bienvenue dans *Le Retour du Seigneur des Liches.* Dans cette mini-campagne pour *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique,* les aventuriers doivent affronter la terrifiante perspective d'une armée de Mort-vivants qui se rassemble dans les Montagnes Grises et s'apprête à fondre sur les habitations situées en contrebas.

Dans le monastère isolé de La Maisontaal, un des moines supérieurs soupçonne la vérité. Mais quand — et où — apparaîtront les Mort-vivants ? Où porteront-ils leur premier coup ? Comment peut-on les arrêter ?

Les montagnes doivent être explorées ; un tumulus essentiel doit être localisé avant qu'il soit trop tard. Et pour éviter toute panique, les chercheurs doivent ignorer la nature réelle de leur quête.

Conçue pour des aventuriers qui sont encore en début de carrière, cette aventure les poussera jusqu'à leur limite dans leur interprétation et dans leur capacité de combat, lorsque les Mort-vivants dévaleront des montagnes.

Abréviations

A	= Nombre d'Attaque en combat rapproché
B	= Points de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
CEI	= Campagne de **L'Ennemi Intérieur**
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
EEF	= Aventure **L'Empire en Flammes**
F	= Force
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
I	= Initiative
Int	= Intelligence
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**
MJ	= Maître de Jeu
MSR	= Aventure **Mort sur le Reik**
OSB	= Aventure **Ombres sur Bögenhafen**
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PDT	= Aventure **Le Pouvoir Derrière le Trône**
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
RSP	= Supplément **Repose Sans Paix**
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**

Contenu de ce Livre

Le Retour du Seigneur des Liches comprend les éléments suivants :

- L'introduction (ce chapitre) qui vous donne des indications générales sur la façon d'utiliser ce livre, ainsi que l'arrière plan de la terrifiante suite d'événements présentés dans les chapitres d'aventures ;
- Une mini-campagne intégrale en cinq chapitres, avec tous les plans nécessaires, des documents pour les joueurs, des aides pour le MJ, ainsi que de multiples suggestions permettant de développer et de poursuivre les aventures ;
- Six personnages joueurs "prêts-à-jouer", avec leur historique ;
- Un appendice détaillant le Moine, une nouvelle carrière pour les personnages de **WJRF**.

Les Cinq Chapitres

Le Retour du Seigneur des Liches se divise en cinq phases, ou chapitres, distinctes :

A la Recherche d'un Mort Célèbre

Les PJ sont engagés par un moine érudit afin de retrouver un tumulus d'importance vitale pour le livre historique qu'il est en train d'écrire. Mais les montagnes sont bien agitées...

Le Seigneur des Liches Attaque

Alors qu'ils suivent une piste dans une lointaine mine naine, les PJ subissent une attaque de Mort-vivants. Les habitants d'une ferme isolée dans la montagne doivent être alertés — puis défendus.

Carnage à Frugelhofen

Les PJ se sont repliés dans le village de Frugelhofen, en compagnie de nombreux réfugiés qui fuient la menace grandissante des Mort-vivants. Ils doivent constituer une force défensive efficace avec des paysans terrifiés, avant que les hordes de Mort-vivants s'abattent sur le village.

Les Secrets de la Crypte

Frugelhofen est tombée. Après une fuite éperdue qui leur a permis d'échapper à l'armée de Mort-vivants, les PJ se retrouvent au monastère de La Maisontaal, parmi des quantités de réfugiés. Des défenses sont bâties tout autour de l'établissement religieux ; c'est alors que le Maître de La Maisontaal se rappelle l'histoire d'un laboratoire secret et de deux armes dévastatrices. Le temps manque — les PJ pourront-ils retrouver le laboratoire, neutraliser ses défenses et découvrir le moyen de sauver le monastère ?

La Mort ne les Aura pas

Grossie par les morts des batailles récentes, l'armée des Mort-vivants assiège La Maisontaal. Combien de temps les défenses vont-elles pouvoir tenir ? Les PJ ont-ils découvert les armes de la crypte ? Ont-ils les moyens de les utiliser ? Si La Maisontaal tombe, où vont-ils fuir ?

Comment Utiliser ce Livre

Pour utiliser **Le Retour du Seigneur des Liches**, vous devez disposer du livre de règles *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique*, ainsi que de feuilles de papier, de crayons et de dés. Certains sorts et objets magiques du supplément **Repose Sans Paix** interviennent dans cette mini-campagne ; il serait donc préférable d'avoir aussi ce livre. Si cela n'est pas possible, vous pouvez facilement remplacer ces sorts et ces objets magiques par d'autres choisis dans le livre de règles **WJRF**.

Le Retour du Seigneur des Liches est prévu pour des personnages débutants qui sont encore dans leur première carrière. Les joueurs peuvent créer leurs propres personnages avec le livre de règles **WJRF** ou employer les personnages "prêts-à-jouer" proposés à la fin de ce livre. Cette solution permet de commencer presque immédiatement le jeu, ce qui ne peut que satisfaire les joueurs impatients !

Les personnages "prêts-à-jouer" ont d'autres avantages. Tout d'abord, ils ont été particulièrement conçus pour cette aventure ; leurs différents traits de caractère et leurs Secrets Coupables les rendent très amusants et très intéressants à jouer. Ensuite, certains des PNJ et des événements prennent toute leur saveur avec eux ; ils peuvent parfois s'approcher désagréablement d'un peu trop près d'un Secret Coupable. Enfin les PJ "prêts-à-jouer" forment un groupe équilibré, dont les compétences et les capacités sont très variées : pas trop axé sur le combat, mais capable de se défendre, et disposant de spécialisations importantes et utiles sous la forme d'un Apprenti Sorcier et d'un Estudiant en Médecine — la magie et les soins sont indispensables lorsque l'on a affaire à des Mort-vivants ; un groupe ne possédant pas ces deux facilités pourrait connaître de graves ennuis.



Que vous ayez ou non l'intention d'utiliser ces personnages "prêts-à-jouer", regardez-les — vous pourriez les faire intervenir à certains moments comme PNJ. Leur historique peut servir aux personnages créés par les joueurs et permet de justifier leur présence dans les environs de La Maisontaal, là où commence l'action.

Utilisation de PJ Expérimentés

Le Retour du Seigneur des Liches a été conçu pour des PJ ayant peu ou pas d'expérience en matière d'aventure. On peut cependant s'en servir avec des personnages plus expérimentés à condition de garder en tête les points suivants :

D'abord, quelle est l'expérience dont peuvent disposer les PJ ? Dans l'idéal, ils ne devraient pas avoir bénéficié de plus de l'équivalent de 800 PE en promotions et en compétences. Un des aspects importants de la campagne vient de la faiblesse relative des personnages qui doivent engager des PNJ et chercher des objets magiques afin de contrer le péril que représentent les Mort-vivants. Si les PJ sont assez puissants pour faucher quarante Squelettes sans même ralentir, une grande partie des défis et des dilemmes de l'aventure — et du plaisir — sera gâchée.

Des personnages plus puissants peuvent intervenir en plus petit nombre — par exemple, un groupe de trois personnes ayant déjà accompli deux carrières, ou de deux avec trois carrières. Comme règle générale, vous devriez maintenir le nombre total de carrières accomplies à six ou moins.

Des PJ expérimentés devront pouvoir justifier de leur présence à La Maisontaal — ou dans les environs — au début de l'aventure. Ils pourraient avoir été engagés comme gardes du corps par un vieux lettré de passage à La Maisontaal pour étudier des volumes rares et anciens ; ou ils pourraient avoir été recrutés par un avoué au service de Jean-Louis Dintrans, Maître de La Maisontaal, afin de veiller au bon transport d'une caisse de livres rares envoyée d'Altdorf (ou de quelque autre endroit dont les PJ sont proches) à La Maisontaal.

Bien évidemment, vous pouvez improviser des rencontres en cours de route, mais sans qu'elles soient particulièrement dramatiques (deux mutants, une petite bande de Gobelins, etc.) car les PJ ne doivent pas être exposés à de trop grands dangers avant même le début de la campagne — ils seront suffisamment occupés lorsque les hordes de Mort-vivants commenceront à dévaster le pays !

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Si vous souhaitez associer **Le Retour du Seigneur des Liches** à la campagne de *L'Ennemi Intérieur*, vous devriez faire jouer **Le Retour du Seigneur des Liches** en premier — en tout cas, avant **Mort Sur le Reik**. Les PJ seront ensuite trop puissants pour cette aventure — et à la fin de la campagne, ils devraient avoir été anoblis et rencontrer des problèmes bien plus graves que quelques Squelettes ! Le chapitre *Extension de l'Aventure* à la fin du livre donne des indications pour l'intégration du **Retour du Seigneur des Liches** à la campagne de *L'Ennemi Intérieur*.

La Campagne Repose Sans Paix

Les PJ ayant participé à cette campagne s'adapteront parfaitement au **Retour du Seigneur des Liches**, en limitant le groupe à cinq personnes ; même ainsi, vous pouvez augmenter de 50% la puissance des Mort-vivants lors des diverses escarmouches.

La fin de la campagne **Repose Sans Paix** amène les PJ à Delberz, qui est proche d'Altdorf, et permet d'utiliser un des enchaînements pour les personnages expérimentés.

Il est aussi possible de faire poursuivre **Le Retour du Seigneur des Liches** par **Repose Sans Paix** ; les détails de cette option sont expliqués dans le chapitre *Extension de l'Aventure*.

Profils, Plans et Aides de Jeu

La partie Annexes comprend les profils des PNJ et des monstres, les plans, les documents pour les joueurs et les aides de jeu. Le Journal d'Aventure est particulièrement important car il vous permet de garder des traces des événements-clé de la campagne — vous verrez souvent des indications vous disant de noter quelque chose qui s'est produit pendant l'aventure, et vous le ferez dans ce journal ! Vous pourrez y consigner tous les décès de PNJ et vous verrez l'importance du Tableau d'Héroïsme des PJ.

Le Retour du Seigneur des Liches

Notre histoire commence en 2132 CI, dans les Montagnes Grises, avec une remarquable bande de hors-la-loi portant le nom des Bandits au Sang Bleu. Dirigée par un certain Adolphus Zwemmer, la bande sévissait dans la zone des Montagnes Grises située entre la Passe d'Helmgart et le haut de la rivière Bogen.

Le nom des Sangbleus, comme on les appelait aussi, venait de ce qu'une grande partie des bandits étaient nés dans de nobles familles de L'Empire et de Bretonnie. Certains étaient des brebis galeuses ou des enfants cadets que le manque d'argent avait conduit au banditisme ; d'autres, que les distractions conventionnelles ennuyaient, étaient à la recherche de nouvelles sensations. Ils terrorisèrent la zone centrale des Montagnes Grises, attaquant avec audace les caravanes marchandes dans la Passe d'Helmgart et échappant aux forces du Duc de Parravon pendant près de quatre ans avant d'être forcés de combattre une importante troupe composée de miliciens de Parravon et de Répurgateurs Impériaux, secondée par des éclaireurs nains, qui les anéantit. Au cours de tous leurs pillages, les Bandits au Sang Bleu ne laissèrent jamais un seul survivant qui aurait pu dire d'où ils venaient ou à quoi ils ressemblaient.

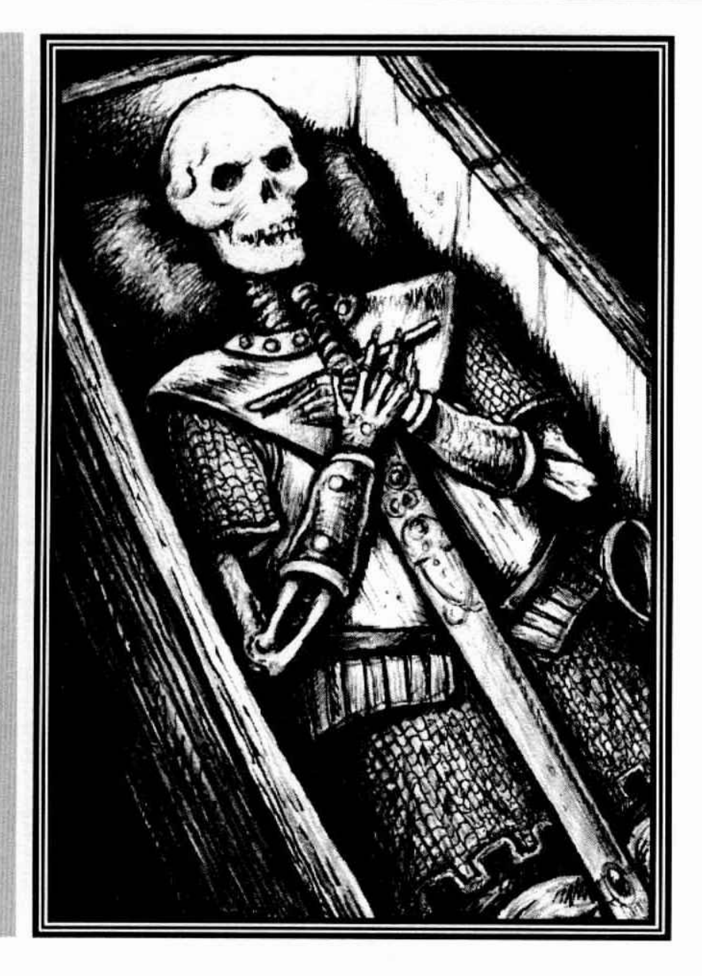
Le reste appartient aux légendes locales. La férocité de ces bandits est généralement attribuée au mépris des aristocrates pour les mortels inférieurs ; en fait, la réalité était bien plus sinistre. Très peu de gens savent qu'Adolphus Zwemmer était un Champion du Chaos et que la bande des Bandits au Sang Bleu s'était formée autour d'un culte dégénéré de Nurgle, le Seigneur du Chaos de la Pestilence et de la Pourriture.

Zwemmer fut mortellement blessé lors de cette dernière bataille et ses rares fidèles survivants l'emportèrent jusqu'à la lointaine Vallée du Frugelhorn où il mourut. Ils l'enterrèrent dans un tumulus semblable aux tombes anciennes qui parsemaient la montagne, en espérant que leurs ennemis ne pourrait ainsi découvrir sa dernière demeure. Son armure du Chaos et son épée furent enfouies à ses côtés car ses fidèles avaient peur de ces objets néfastes. Les derniers des Sang Bleu se dispersèrent et le corps de Zwemmer reposa en paix pendant près de quatre siècles.

Il reposa en paix jusqu'à la venue de Heinrich Kemmler, le Nécromant qui s'est lui-même nommé le Seigneur des Liches.

Kemmler a débuté sa carrière environ un siècle plus tôt lorsqu'il a commencé à étudier à l'Université de Nuln. De nature solitaire et renfermé, il s'est intéressé aux arts magiques qu'un homme doit impérativement accomplir seul dans tous les lieux civilisés : la nécromancie, la transmutation magique de la forme et de la substance des choses vivantes, et bien d'autres horreurs. Au fil des ans et des décennies, il a développé son pouvoir tout en se plongeant dans la dépravation, jusqu'à la découverte par les autorités du laboratoire secret que sa demeure dissimulait.





Kemmler combattit pour échapper au détachement de la milice venue l'arrêter. Une grande partie de ses membres s'enfuirent en voyant leurs camarades morts se relever pour les attaquer sous le commandement de Kemmler. Celui-ci s'enfuit de la cité avant que les sorciers les plus puissants puissent mettre la main sur lui. Il descendit le Reik, n'ayant que quelques heures d'avance sur les sorciers et les répurgateurs qui le poursuivaient pour mettre définitivement fin à ses agissements. L'alarme se propageant le long du fleuve grâce au réseau de sémaphores reliant Nuln à Altdorf, l'étau se resserra sur lui. Il obliqua vers l'ouest et fila dans les Montagnes Grises, en se dirigeant vers la Passe d'Helmgart et la Bretonnie.

Dans les montagnes, Kemmler arriva au monastère isolé de La Maisontaal. Les moines l'accueillirent avec courtoisie et il pensa qu'il avait trouvé un refuge où il pouvait rester un moment, en toute sécurité. Mais il avait tort. René de Muscadet, le Maître de La Maisontaal, était un sorcier assez puissant et les nouvelles lui étaient déjà parvenues.

Son attaque surprit Kemmler. Le plus terrible fut que de Muscadet le frappa avec un *Bâton d'Absolution Ethérale*, un objet magique rare et puissant qui vida de façon permanente le nécromant de tout pouvoir magique. Fou de rage, mentalement et physiquement estropié, Kemmler put s'enfuir grâce à un *Anneau de Vol*. Il retourna dans les montagnes et de Muscadet le considéra comme fini ; en effet, bien que Kemmler fût encore vivant, son pouvoir était brisé et il allait pouvoir être rapidement présenté devant la justice.

Des hommes partirent à sa recherche, mais ils ne trouvèrent aucune trace de lui, ni mort ni vivant. Au bout de quelques mois, les recherches furent abandonnées ; le Nécromant était sûrement mort et son corps avait dû être dévoré par des loups ou d'autres animaux.

Les chercheurs avaient tort. Pendant quarante ans, Kemmler est passé pour mort ; voici deux semaines, de Muscadet, maintenant proche de sa fin, a eu une vision. Il a vu son vieil ennemi Kemmler et a su qu'il était prêt à retrouver son ancien pouvoir, et même plus. Il a vu une sépulture dans la montagne et a entendu le nom *Zwemmer* — le chef des légendaires Bandits au Sang Bleu. A son réveil, de Muscadet convoqua son second et héritier en titre, Jean-Louis Dintrans — qui était un initié au temps de la défaite du Seigneur des Liches— et lui parla de sa vision. Il mourut deux jours plus tard et un des jeunes moines annonça avoir vu un corbeau albinos s'envoler dans la montagne.

Dintrans, maintenant Maître de La Maisontaal, prend la vision de son mentor très au sérieux. Il estime que si Kemmler s'est remis des effets du *Bâton d'Absolution Ethérale*, c'est qu'il a dû entrer en contact avec une terrifiante source de pouvoir maléfique et que, si c'est le cas, toute la région est en grand danger — et peut-être même tout le Vieux Monde.

Il sait qu'il doit d'abord découvrir la sépulture de Zwemmer, mais vu leur nombre dans cette région, il est pratiquement impossible d'en trouver une particulière parmi toutes les autres. De plus, pour éviter une panique généralisée, les recherches doivent rester secrètes. Dintrans a donc commencé l'écriture d'un livre — une histoire précise des Bandits au Sang Bleu. Il a engagé des éclaireurs et d'autres aventuriers comme "assistants de recherche" et attribue à chacun d'eux une zone de fouille. Par coïncidence — ou à cause du destin — les PJ sont envoyés dans la Vallée du Frugelhorn.

Kemmler n'est pas mort dans les montagnes, il a erré pendant des années, ne survivant que par la haine et des idées de vengeance. Dans les hauts pâturages d'été des Montagnes Grises, des histoires ont commencé à jaillir sur le Fantôme des Pics : lorsqu'ils accompagnent leurs moutons sur les grandes hauteurs, les bergers voient parfois une silhouette qui se dresse contre le ciel alors qu'elle trébuche sur les pentes escarpées. Il vit de ce qu'il peut ramasser et en volant des poulets dans les fermes isolées, jusqu'au jour de tempête dont l'aube est encore à venir.

Ce jour-là, il tombera sur un tumulus, sur les hauteurs de la Vallée du Frugelhorn. Un Démon, qui a autrefois aidé Adolphus Zwemmer, fera une offre qu'Heinrich Kemmler ne pourra pas refuser. En échange de son service, le Démon lui rendra ses pouvoirs perdus et lui donnera les moyens de se venger.

Résumé d'Intrigue pour le MJ

L'aventure débute lorsque les aventuriers sont en route pour La Maisontaal. Ils ont peut-être vu une annonce qu'a fait circuler Jean-Louis Dintrans et qui promet des rémunérations pour un travail d'exploration dans les montagnes. Ils ont peut-être d'autres raisons d'aller au monastère, comme il est indiqué dans *Utilisation de PJ Expérimentés*.

La route serpente dans les hauteurs ; les PJ risquent de rencontrer un petit groupe de Skavens qui sont en mission et qui tenteront autant que possible d'éviter les aventuriers. La signification de cette rencontre sera révélée par la suite.

A leur arrivée à La Maisontaal, Jean-Louis Dintrans indique aux PJ ce qu'ils doivent faire — il ne mentionne pas son véritable objectif — et, le lendemain matin, ils commencent leur travail. A Frugelhofen, ils peuvent interroger les villageois et se rendre compte que certains d'entre eux sont plus que de simples paysans. Ils apprennent de nouvelles informations fiables sur les tumulus et décident de partir le lendemain pour une mine naine qui se trouve au cœur des montagnes.

Pendant ce temps, Kemmler découvre la tombe de Zwemmer et conclut son marché démoniaque qui provoquera une série d'événements cauchemardesques.

A la mine, les PJ parlent avec un vieux Nain qui pourrait les conduire à un tumulus dont on dit que c'est celui de Zwemmer, bien qu'il faille un peu de temps pour obtenir cette information. Des événements redoutables et perturbants se produisent. On découvre un berger atrocement assassiné avec une partie de son troupeau. Une violente tempête secoue



le village ; elle débute et s'achève d'une manière anormalement rapide et imprévue. Les gens commencent à avoir peur...

Au camp des Nains, les PJ apprennent que des Mort-vivants ont été aperçus. Avant qu'ils puissent agir, une bande de Mort-vivants attaque la mine et les PJ doivent défendre chèrement leur vie et celle de leurs hôtes.

Les Mort-vivants sont vaincus, mais à quel prix ! Les Nains décident de se replier sur Frugelhofen et de discuter avec leurs voisins Humains de la meilleure manière de réagir. Les PJ sont chargés d'aller prévenir la lointaine Ferme Hesse. Ses habitants doivent être convaincus de la nécessité de quitter leur ferme et de participer à la défense organisée de Frugelhofen. Les Mort-vivants arrivant peu après les PJ, ils doivent de nouveau se battre pour sauver leur peau.

La fuite les ramenant à Frugelhofen, les PJ arrivent juste avant que les Mort-vivants encerclent le village. Les PJ doivent unir les villageois terrifiés en une force défensive efficace ; pendant un moment, il semble qu'ils parviennent à défendre les lieux. Puis des renforts viennent se joindre aux Mort-vivants et Frugelhofen va visiblement succomber. Les survivants sont obligés de descendre la rivière jusqu'à La Maisontaal en passant dans de dangereux rapides à bord de canots d'osier bretonniens frêles et quasiment incontrôlables. Le nombre d'alliés qui accompagnent les PJ et leur capacité dépendront de la façon dont les aventuriers se sont comportés jusque-là. S'ils ont fait preuve de courage et d'esprit de décision, ils obtiendront de bien meilleurs résultats que s'ils se sont cachés derrière le premier paysan venu au moindre signe de danger !

A leur retour à La Maisontaal, Jean-Louis Dintrans leur révèle tout ce qu'il avait précédemment tu. Pendant leur absence, un message a été découvert dans le lit de mort de de Muscadet. Une aide magique se trouve sous le monastère, dans la crypte et les catacombes, protégée par des pièges de toutes sortes ; cette aide est elle-même à double tranchant, son usage n'étant pas sans danger. Pendant que les autres assurent un barrage désespéré, les PJ doivent aller dans la crypte et ramener deux objets magiques — le puissant mais dangereux *Arca Chaotis*, qui tire son énergie de la Pierre Distordante, et le Guerrier de Fer à moitié activé. Ces armes peuvent renverser le courant en faveur des défenseurs, si elles sont ramenées à temps.

Lorsque ces objets magiques sont sortis des catacombes, les défenseurs du monastère doivent apprendre à s'en servir. Le Guerrier de Fer n'est pas complètement activé et il peut se déplacer, mais pas combattre. L'*Arca Chaotis* est aussi inactive et il faut l'expérience d'un Devin Gris Skaven pour débloquer ses pouvoirs. Le message de de Muscadet mentionne les Skavens et les PJ se souviennent de leur rencontre récente avec une bande d'Hommes-Rats. Ils représentent leurs seule chance — les PJ pourront-ils franchir les lignes de Mort-vivants, découvrir les Skavens et les convaincre d'aider leurs ennemis Humains ?

La chance — ou le destin — fait que les Skavens ne sont pas loin du monastère. Ils ont pour mission de reprendre aux Humains l'*Arca Chaotis* et leur Devin Gris suit la piste de la pierre distordante depuis des mois. Il possède une clé et il apportera son soutien à la défense du monastère à une condition : quitter indemne cette région avec ses Skavens et l'*Arca Chaotis*. Comme autre possibilité, les PJ peuvent massacrer les Skavens, quitte à s'affaiblir eux-mêmes pour la bataille finale, et récupérer une clé dont ils ne connaissent pas vraiment l'utilisation. D'une façon ou d'une autre, les aventuriers doivent retraverser les agresseurs mort-vivants pour libérer le pouvoir de l'*Arca Chaotis*, activer le Guerrier de Fer et sauver La Maisontaal — si le monastère existe encore.



A la Recherche d'un Mort Célèbre

Commencer l'Aventure

Le Retour du Seigneur des Liches commence alors que les PJ sont en route pour le monastère de La Maisontaal. Si vous utilisez des PJ nouvellement créés, ou des PJ expérimentés qui sont dans les environs d'Helmgart, donnez aux joueurs le *Document 1*. C'est une copie d'une annonce qu'a fait circuler Jean-Louis Dintrans pour faire explorer les montagnes par des aventuriers. Cette annonce est affichée dans les tavernes et autres lieux similaires le long de la Passe d'Helmgart et de la partie supérieure du fleuve Grismarie ; même à Bögenhafen, à Auerswald et Dunkelberg, des rumeurs circulent sur un moine montagnard qui recrute des aventuriers.

Si vous utilisez des PJ expérimentés qui sont loin de La Maisontaal, vous pouvez leur donner une bonne raison pour se rendre au monastère, comme nous l'avons déjà mentionné. Dans ce cas, les PJ voient l'annonce dans une auberge en cours de route ; donnez aux joueurs le *Document 1* à ce moment-là. S'ils négligent de se renseigner lorsqu'ils arrivent à La Maisontaal, Jean-Louis leur en montrera un autre exemplaire et leur demandera s'ils ne sont pas intéressés par ce travail.

On Recherche des Aventuriers Malins et Avec un Minimum d'Intelligence

Pour une INSPECTION de la partie environnante des Montagnes Grises, à la recherches de TOMBEAUX, Tumulus et autres RELIQUES similaires des TEMPS ANCIENS

Les RECHERCHES seront EFFECTUEES par Petits Groupes (un SECTEUR étant attribué à chacun) qui doivent ETUDIER, Examiner, Dresser des Plans et Etablir des RAPPORTS (dans une Ecriture SOIGNEE et LISIBLE) sur tous les SITES dignes d'INTERET qu'ils Découvrent.

Des COMPETENCES et des Talents pour l'EXPLORATION, la CARTOGRAPHIE et la Survie sont REQUIS, car chaque groupe ne pourra compter que sur ses PROPRES RESSOURCES dans les Régions Sauvages, et SE DEFENDRE contre tous les Dangers et l'Adversité.

BONNE PAYE, avec une PRIME pour toutes les Découvertes effectuées.

DEMANDEZ JEAN-LOUIS DINTRANS AU MONASTERE DE LA MAISONTAAL

La Route pour La Maisontaal

Le *Plan 1* montre les limites sud-ouest de L'Empire et l'est de la Bretonnie, le *Plan 2* présente plus en détails la zone où figure La Maisontaal. Les PJ devront sans doute traverser Parravon pour atteindre le monastère — les principales informations sur Parravon figurent dans **WJRF** et le *Répertoire Géographique*, dans la partie *Annexes*, contient des notes sur certaines localités bretonniennes. Vous ne devriez pas avoir besoin de plus que ce qui est présenté, car les PJ ne font que passer — vous êtes libre d'improviser si vous le souhaitez ! Si les PJ n'ont pas encore remarqué l'annonce (*Document 1*), ils la verront certainement à Parravon, puisqu'elle se trouve affichée aussi bien sur la place de la ville que dans toutes les tavernes, les auberges et les brasseries.

A partir de Parravon, les PJ peuvent emprunter la route ou le fleuve jusqu'à Grunère ; là, une piste grossière serpente dans la montagne vers La Maisontaal. Le fleuve n'est plus navigable au-dessus de Grunère car il se rétrécit considérablement et se transforme en un violent torrent avec de multiples rapides et cascades.

Le trajet entre Grunère et La Maisontaal représente 64 kilomètres, principalement à travers la montagne. Le voyage dure une douzaine d'heures à cheval, et vingt par tout autre moyen. A mi-chemin et en bordure du chemin, un petit oratoire est dédié à Taal — ce n'est rien de plus qu'une hutte circulaire garnie d'un toit, avec un crâne de cerf accroché au-dessus de l'entrée ; dix personnes peuvent s'y abriter.

Rencontres sur la Route

La route pour La Maisontaal est parsemée des mêmes embûches et des mêmes dangers que toute piste montagnarde isolée. Vous pouvez improviser des rencontres si vous le souhaitez, mais n'affaiblissez pas trop les membres du groupe — ils auront besoin de toutes leurs forces pour affronter leur futur cauchemar !

Dans cette partie de l'aventure, une rencontre est indispensable : celle avec la bande de Skavens présentée dans le chapitre *Biens Volés*. La signification de cette rencontre sera éclaircie ultérieurement. Les autres rencontres et événements décrits ici sont facultatifs et vous pouvez les remplacer, les modifier ou les supprimer à volonté.

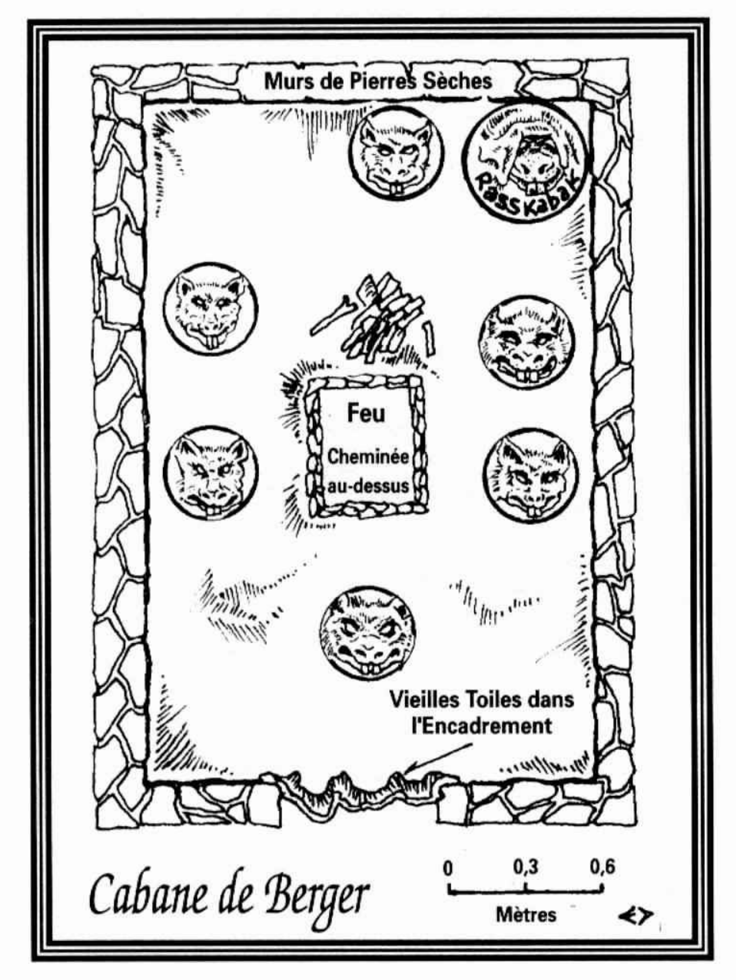
Biens Volés

Comme nous l'avons vu, René de Muscadet, le défunt Maître de La Maisontaal, était un sorcier qui possédait un pouvoir certain et poursuivait diverses recherches concernant les mystères des arcanes. L'histoire de l'acquisition de la grande *Arca Chaotis* pourrait remplir un livre à elle seule, mais il suffit de dire pour l'instant que certains Devins Gris Skavens apprécieraient terriblement de récupérer cet énorme morceau de pierre distordante.

L'un d'eux est Rasskabak, qui fouille les montagnes en dirigeant une petite bande de guerriers Skavens. Sa *pierre de divination* magique lui

REIKLAND
Bögenhafen
Helmgart
R. Bogen
Averswald
Grismarie Supérieur
Jouinard
Hemmerle
Übersreik
Vingtiennes
Frugelhofen
Km
0 8 16
Parravon
Mont Frugelhofen
La Maisontaal
Grunère
Emilion
Lesèvre
Montagnes Grises
Vettard
et
Chambonnay
Clemenceau
Merceaux-Descloux
Zone Frontalière
Forêt de Loren

MIDDENLAND
Delberz
R. Talabec
F. Reik
Carroburg
Altdorf
Canal
Weissbruck
TALABECLAND
REIKLAND
Grunberg
Montagnes
Poussenc
Grises
Bögenhafen
R. Teufel
Kemperbad
Helmgart
Grismarie
Supérieur
R. Bogen
Averswald
R. Stir
Übersreik
Jouinard
Stimmingen
Vingtiennes
Grunère
Frugelhofen
STIRLAND
Parravon
La Maisontaal
Grissenwald
Merceaux-Descloux
Montagnes Grises
Nuln
Dunkelberg
R. Grissen
R. Aver
Montluc
0 40 80 Km
Loren
WISSENLAND
AVERLAND



indique qu'il se rapproche du trésor perdu, mais il lui faudra un certain temps avant de parvenir au monastère de La Maisontaal.

Entre Grunère et La Maisontaal, les PJ vont rencontrer Rasskabak et ses guerriers. Les Skavens veulent éviter tout affrontement car leur mission est de récupérer l'*Arca Chaotis* et de prendre possession de la pierre distordante qu'elle contient.

Cette rencontre devrait se produire plutôt vers le crépuscule, alors que les PJ ont déjà bien avancé. Le temps se dégrade avec cette rapidité et cette violence qui sont typiques des régions montagneuses — des nuages se rassemblent, la température chute comme si un sort de *Zone de Froid* avait été lancé sur les environs, le vent souffle presque en tempête et il se met à pleuvoir. La visibilité se réduit presque instantanément à moins de 30 mètres et les PJ cheminent péniblement, de plus en plus frigorifiés, de plus en plus mouillés et de plus en plus malheureux au fil des minutes.Si quelqu'un incante un sort de *Para-pluie*, les autres se sentiront très vite prêts à l'étrangler.

Soudain, à travers les ténèbres et les intempéries, ils aperçoivent une lumière. Elle semble être un peu à l'écart de la route et, lorsqu'ils se dirigent vers elle, ils voient une petite cabane de pierre, comme celles qu'utilisent les bergers venus pour les pâturages d'été. L'idée d'être à l'abri de la pluie et de se réchauffer autour d'un bon feu de bois est très tentante.

Si les PJ se dirigent vers le refuge accueillant — ce qu'ils devraient probablement faire — ils tomberont sur les Skavens qui s'installent. Les Skavens sont automatiquement *surpris* — ils n'ont pas entendu les PJ approcher à cause des rafales de vent et du bruit de la pluie. Les PJ ne s'attendent pas à voir des Skavens — sauf s'ils se sont approchés avec de grandes précautions, s'ils ont préparé leurs armes avant d'ouvrir la porte, etc. — ils doivent donc tous tenter un Test d'**I** pour ne pas être surpris.

Les Skavens sont assis autour du feu, ayant eu la même idée que les PJ quand le temps s'est dégradé. Le diagramme présenté ici vous indique la situation à l'intérieur de la cabane, que vous pouvez matérialiser avec du matériel approprié.

Combattre les Skavens

Le toit de la cabane est haut de 2,1 m au centre et descend à 1,5 m sur les bords — toutes les créatures de plus de 1,2 m subissent une pénalité de -10 pour combattre avec des armes simples à l'intérieur. Les arcs et les frondes peuvent servir aux personnages encore dehors et qui tirent vers l'intérieur. Le feu fournit la seule source de lumière et le tir se fait avec une pénalité de -10 pour toucher.

Cette réunion ne doit normalement pas se transformer en grand conflit. Les PJ auront l'avantage pendant le premier round mais les Skavens peuvent les éliminer ou les blesser gravement. Et comme nous l'avons déjà dit, les Skavens doivent aussi préserver leur force et tenteront donc d'éviter le combat.

Empêchez les PJ d'attaquer Rasskabak lors du premier round ; il est entouré de Skavens qui repousseront tout assaillant direct. Au début du deuxième round, le Devin Gris incante un sort de *Démolition* contre le mur arrière de la cabane et file ; les guerriers Skavens se reculent tout en combattant et, après s'être faufilés par l'ouverture, prennent leurs pattes à leur cou. Avec l'obscurité, le mauvais temps et leur capacité de mouvement supérieure, ils devraient pouvoir s'en tirer sans trop de perte. Si les PJ se montrent particulièrement bien organisés et inventifs, ils pourraient bien en tuer un ou deux, mais pas plus. Vous devez à tout prix maintenir Rasskabak en vie, car il a un rôle à jouer par la suite.

Euh - Bonsoir...

Il est possible que les PJ n'attaquent pas les Skavens immédiatement. Tout PJ qui prend le temps de juger la situation réalisera qu'ils sont bien trop nombreux ; il réalisera aussi qu'ils n'ont pas de mouvements hostiles. Si les deux groupes sont *surpris* lorsque la porte est ouverte, ou si les PJ ne font pas de gestes brusques pour quelque raison que ce soit, Rasskabak parlera :

« Pasbouger, Humains ! Ecouterphrase. Pascombattre Skaven, mortrapide ! Partirmaintenant, longuevie ! » (Traduction : *« Ne bougez plus, Humains, et écoutez. Si vous nous attaquez, vous mourrez. Nous ne souhaitons pas vous combattre pour l'instant, donc soyez raisonnable et partez. »*)

Pendant que le Devin Gris parle, les guerriers Skavens se regroupent au fond de la cabane, les mains sur les poignées de leurs armes et les yeux fixés sur les PJ. Ils souhaitent visiblement éviter le combat, mais sont certains de pouvoir s'occuper des intrus si nécessaire.

Si l'un des PJ tente de parler à Rasskabak, que ce soit pour demander des informations ou pour suggérer que les Skavens leur laissent l'usage de la cabane, Rasskabak lui coupera la parole dès la première syllabe :

« Partirdesuite, Humains ! Allezallez ! Noustuer ! » Les guerriers Skavens dégainent leurs armes mais ne font pas d'autres gestes. Toute action des PJ qui ne consiste pas à filer provoquera la bagarre, comme indiqué précédemment.

Cette rencontre permet de faire savoir aux PJ qu'une petite bande de Skavens rôde dans les environs, pour des raisons qui deviendront évidentes par la suite. Il ne devrait y avoir de blessés graves dans aucun des deux groupes ; les Skavens devraient disparaître dans la nuit en laissant aux PJ la sensation qu'ils pourraient réapparaître à tout moment.

Le temps se dégage trois heures après et le lendemain matin est froid et humide. Si les PJ ont laissé les Skavens dans la cabane, ils seront partis bien avant l'arrivée de renforts potentiels.

Le Fantôme des Pics

Si vous le souhaitez, les PJ peuvent entrevoir une silhouette humaine (ou du moins, huma*noïde*...) qui se détache sur le ciel. C'est le Fantôme des Pics, comme ils l'apprendront plus tard, qui erre au sommet des montagnes.

Cet événement n'a pas de conséquence particulière, mais il s'intègre parfaitement dans l'intrigue principale (bien que les joueurs ne l'apprennent jamais) et permet d'entretenir une impression de mystère et de tension pendant le voyage dans la montagne. La silhouette se trouve toujours

au moins à 800 mètres lorsque les PJ la voient et elle ne répondra à aucun appel ; s'ils décident de la rattraper, ils finiront toujours par arriver au sommet d'une pente pour découvrir un paysage totalement désert. Vous savez comment sont les joueurs lorsqu'ils veulent quelque chose qui leur échappe constamment — exploitez cette situation.

Vie Sauvage

Les petits animaux locaux peuvent assurer des rencontres intéressantes sans pour autant mettre les PJ en grand danger — l'aventure n'a pas vraiment encore démarré et bien des choses les attendent.

Hissss...

Un serpent se dresse brusquement au bord de la route et effraie les chevaux des 1D3 premiers personnages ; les cavaliers doivent réussir un Test d'**I** (+20 avec la compétence *Equitation*) pour rester en selle, suivi par un Test d'**Int** (+10 cumulatifs avec les compétences *Equitation*, *Dressage* ou *Emprise sur les Animaux*) pour calmer les animaux ombrageux. Faites recommencer le Test d'**Int** une fois par round jusqu'à sa réussite ; à chaque échec, faites refaire le Test d'**I** pour rester en selle. Les cavaliers désarçonnés doivent réussir un Test normal de *Risque* pour ne pas être blessés.

Le serpent est de taille normale et pourrait même ne pas être venimeux ; il somnolait sur une pierre lorsque les PJ se sont approchés et il a eu aussi peur des chevaux que ceux-ci ont eu peur de lui. Il se faufilera dans l'herbe dès le deuxième round.

Rats de Rocher

Les montagnes constituent le terrain idéal pour les rats de rocher ; les PJ peuvent rencontrer quelques-unes de ces créatures lorsqu'ils s'arrêtent pour la nuit. Par exemple, ils en surprennent un accidentellement dans l'oratoire s'ils décident d'aller s'y reposer. Un bruit de raclement monte d'un tas de feuilles mortes et d'autres déchets au fond de la construction et une grosse tête de rongeur surgit. Le rat regarde autour de lui, renifle deux fois et se précipite dans un élan désespéré vers la porte.

Il essaie simplement de s'enfuir, mais les PJ peuvent ne pas s'en rendre compte ; tout aventurier qui se trouve en ligne directe entre le rat et l'ouverture vivra une expérience impressionnante : il verra un rat de la taille d'un gros chien foncer sur lui sous l'effet d'une frénésie apparente. Une *Esquive* réussie de la part de l'un ou l'autre permettra au rat de passer sans problème, sinon il attaquera au passage la personne qui est sur son chemin, avant de fuir l'oratoire.

Autre possibilité : si les PJ passent la nuit à la belle étoile, l'odeur de leur repas attire une meute d'une demi-douzaine de rats qui tentent d'atteindre les sacoches ou tout autre récipient dans lequel les réserves de nourriture sont rangées. Les chevaux ou les mules commencent à hennir de peur ; lorsque l'un des PJ va voir ce qui se passe, il aperçoit des rats de la taille d'un chien qui s'avancent vers le camp dans l'obscurité. Tout autour, la nuit scintille de petits yeux rouges qui reflètent la lumière des torches...

Après la rencontre avec les Skavens, l'apparition de rats de rocher peut mettre une bonne ambiance. Les PJ qui n'ont pas vécu dans les montagnes n'ont pas eu l'occasion de voir ces animaux — décrivez-leur simplement ces rats de quatre mètres de long, aux membres inhabituellement longs et fins, aux pattes bizarres et observez les joueurs qui se demandent s'il ne s'agirait pas d'une race mutante créée par les Skavens, liée d'une certaine manière à Rasskabak et à sa bande. Il vous suffit d'attendre, en ayant l'air satisfait, qu'ils se convainquent eux-mêmes que toute une armée de Skavens est en marche dans les ténèbres.

Risques Divers

Certains événements peuvent tout simplement être provoqués par la nature même de la montagne.

Intempéries

Nous avons déjà mentionné les violentes sautes de temps qui se produisent parfois en montagne. Lorsque l'une de ces brusques tempête se déclenche, les PJ devraient songer à trouver un abri. Le montage d'une tente ou l'allumage d'un feu (en supposant que les PJ puissent trouver du bois suffisamment sec) dans ces conditions nécessite un Test de **Dex** à -30 et chaque tentative dure 10 rounds.

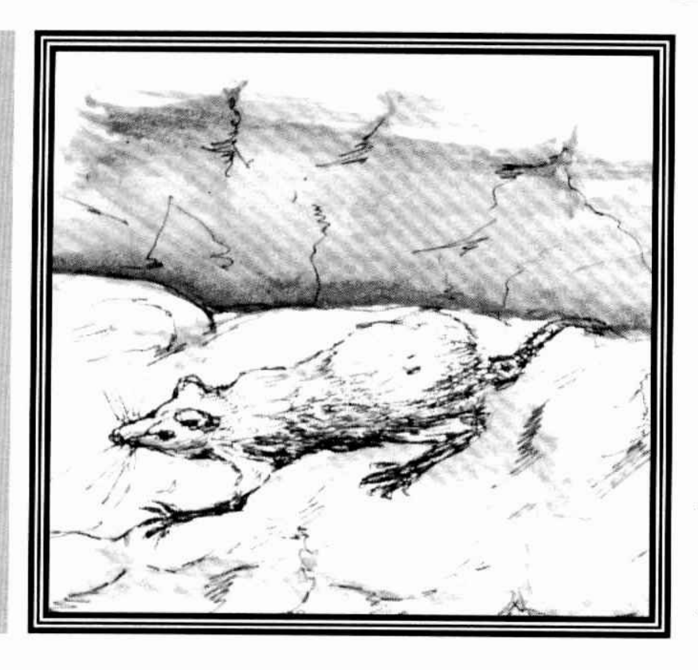
Laissez les PJ s'obstiner à se frayer un chemin à travers la pluie battante et le le vent cinglant s'ils y tiennent. Mais lorsqu'ils voudront se reposer pour la nuit, faites tenter à chacun un Test d'**E**, avec un bonus de +20 si le personnage a des vêtements imperméables et de +10 (cumulatif) pour la compétence *Immunité aux Maladies*. Le lendemain, tous ceux qui ont échoué à ce test ont un gros rhume — toutes les caractéristiques en pourcentage sont réduites de -5 pendant 1D3+1 jours et toute tentative de furtivité subit une pénalité de -10, les personnages ayant tendance à laisser échapper un éternuement tonitruant juste au mauvais moment.

Ne soyez cependant pas trop rigoureux — les PJ n'auront aucune chance par la suite s'ils souffrent d'une double pneumonie, même s'ils l'ont bien cherchée.

La Chute de Trois Cents Mètres

Et puis il y a la route elle-même — la plupart du temps guère plus qu'une piste qui longe des précipices vertigineux. Le mauvais temps a rendu ses bordures très friables. Là encore, n'essayez pas de faire des victimes, mais une bonne frayeur ne peut que leur être profitable.

A un moment du voyage, la route suit le flanc d'une muraille rocheuse escarpée. Elle se réduit jusqu'à approcher des 2,4 mètres de large et surplombe un précipice de 300 mètres. S'ils sont à cheval, les PJ doivent avancer en file indienne et, de temps en temps, des pierres se détachent et tombent dans la vallée, loin, très loin sous eux. Laissez s'installer une forte sensation de vertige, puis faites s'écrouler un bon morceau de la corniche juste derrière le dernier cheval.



Le cheval doit réaliser un Test d'**I** (**I** 30 en général), en ajoutant +10 si le cavalier possède la compétence *Equitation* — la réussite indiquant que l'animal a réussi à reprendre son équilibre alors que le PJ voit un gros morceau de route dégringoler vers la vallée. Si le cheval échoue à son Test d'**I**, c'est la scène des grands adieux — mais ce n'est pas encore le moment de perdre de PJ. Accordez donc au personnage un Test d'**I** (*Acrobatie* +10, *Equitation* +10) pour se désolidariser de sa malheureuse monture et rester sur la terre ferme. Si lui aussi échoue, il n'y a plus que la dépense d'un Point de Destin qui peut lui permettre de rester accroché par les ongles à la bordure friable, jusqu'à ce que les autres viennent à sa rescousse. Les MJ particulièrement retors peuvent lui accorder ensuite un Test de **Cl** pour que ce petit aperçu de la mort ne se conclue pas par l'acquisition d'un Point de Folie.

Il est inutile de dire que si un cheval fait le grand saut, les sacoches et tout ce qu'elles contiennent disparaissent en même temps. Le cavalier s'en sortira avec les seuls équipements qui lui étaient physiquement attachés dans des bourses de ceinture ou autrement.

Dans le cas d'un éventuel retour par ce même chemin, la partie endommagée de la route peut être retraversée avec prudence — tout personnage allant plus vite qu'à l'allure *prudente* doit réussir, comme précédemment, un Test d'**I** pour ne pas tomber d'une grande hauteur...

La Maisontaal

Le monastère de La Maisontaal se trouve dans un petit bassin fertile entre les sommets de la montagne. Comme le *Plan 3* le montre, le coin est légèrement boisé, avec, autour du monastère, des champs clairsemés et de petits groupes d'habitations essentiellement occupées par les fermiers, les bergers, les chasseurs et les trappeurs qui fournissent le monastère en nourriture et autres denrées vitales. Tout près coule la Vaswasser, un affluent du Grismarie Supérieur, que les PJ ont suivi depuis Grunère. Dans la partie qui traverse ce bassin relativement plat, la Vaswasser est moins violente que par la suite, mais c'est toujours un torrent plutôt qu'une rivière et il est trop petit pour des bateaux.

Le Monastère de La Maisontaal, comme l'on peut s'y attendre, est dédié à Taal, le dieu de la nature et des lieux sauvages. Les clercs de Taal et ses fidèles sont nombreux à venir y faire retraite de l'est de la Bretonnie et de l'ouest de L'Empire.

A l'intérieur des murs, une chapelle au toit circulaire avoisine le flanc est d'un bâtiment en forme de T et est entourée d'un potager, d'un poulailler et d'une porcherie. L'autre partie de l'enceinte est occupée par les écuries et l'entrée de la crypte où des générations de moines ont été enterrées. Les murs du monastère sont en pierres à chaux locales, le toit est en bois épais et les fenêtres sont fermées par de lourds volets.

Bien que La Maisontaal soit bien établie et possède des jardins, des enclos et d'autres installations, il n'y a pas de grandes zones agricoles aux alentours. Taal étant le dieu des lieux sauvages, les grands champs de culture n'attirent pas particulièrement ses faveurs. Tout PJ qui est ou a été Forestier, ou qui a des compétences comme *Connaissance des Plantes*, peut facilement deviner que les habitants de La Maisontaal laissent leurs animaux chercher leur propre pitance et qu'eux-mêmes se nourrissent de ce que la nature fournit spontanément : ils ramassent des fruits sauvages, des baies, des noix et des tubercules plutôt que de les cultiver.

La Maisontaal est un endroit primitif dont les citadins pourraient considérer avec horreur sa simplicité spartiate, mais ce lieu est idéal pour les fidèles de Taal qui veulent se retirer en contemplation et s'instruire.

Arrivée

Les PJ approchent de La Maisontaal par l'ouest ; ils aperçoivent l'établissement religieux dès qu'ils sortent des bois. Avant cela, ils peuvent rencontrer un paysan qui s'occupe des cochons ou des chèvres du monastère. Se nourrissant toute l'année au milieu des arbres, les animaux ne sont qu'à moitié domestiqués et évitent les étrangers, mais les PJ peuvent obtenir de tout pâtre rencontré des indications sur la direction à suivre. « *N'avez qu'à rester sur la piste. Va droit au monastère. L'a pas d'autre endroit où aller.* »

Les portes du monastère sont ouvertes pendant la journée et une cloche de fer cylindrique pend à leur côté pour la nuit. Les PJ sont accueillis par un moine subalterne qui leur demande les raisons de leur présence. Il est facile d'obtenir une audience auprès de Jean-Louis Dintrans et les aventuriers sont conduits dans les chambres d'hôtes où ils ont le temps de se rafraîchir avant qu'un autre moine subalterne les conduise auprès du maître. Pendant ce délai, les PJ qui souffrent de blessures, de rhumes ou d'autres maux dus à leur voyage peuvent demander à être soignés.

Les PJ sont ensuite introduits dans la Bibliothèque, où du thé et du vin leur sont proposés, ainsi que du pain et du fromage. Les boissons sont excellentes, quoique les buveurs les plus endurcis puissent trouver le vin un peu léger, mais le fromage est remarquable au niveau du goût. Il s'agit du *Moussillard* du cru, fait à partir du lait de chèvre et persillé de bleu. Son odeur est très puissante, mais ce n'est rien comparé à la force de sa saveur ; tout personnage qui en mange doit réussir un Test d'**E** (les Bretonniens bénéficient d'un bonus de +10, étant plus habitués à ce genre de fromage que les gens de L'Empire) pour ne pas être pris de nausée une vingtaine de minutes après. Quel que soit le résultat du Test d'**E**, les personnages enrhumés s'apercevront que le fromage a dégagé presque instantanément leurs sinus ; l'effet dure environ une demi-heure.

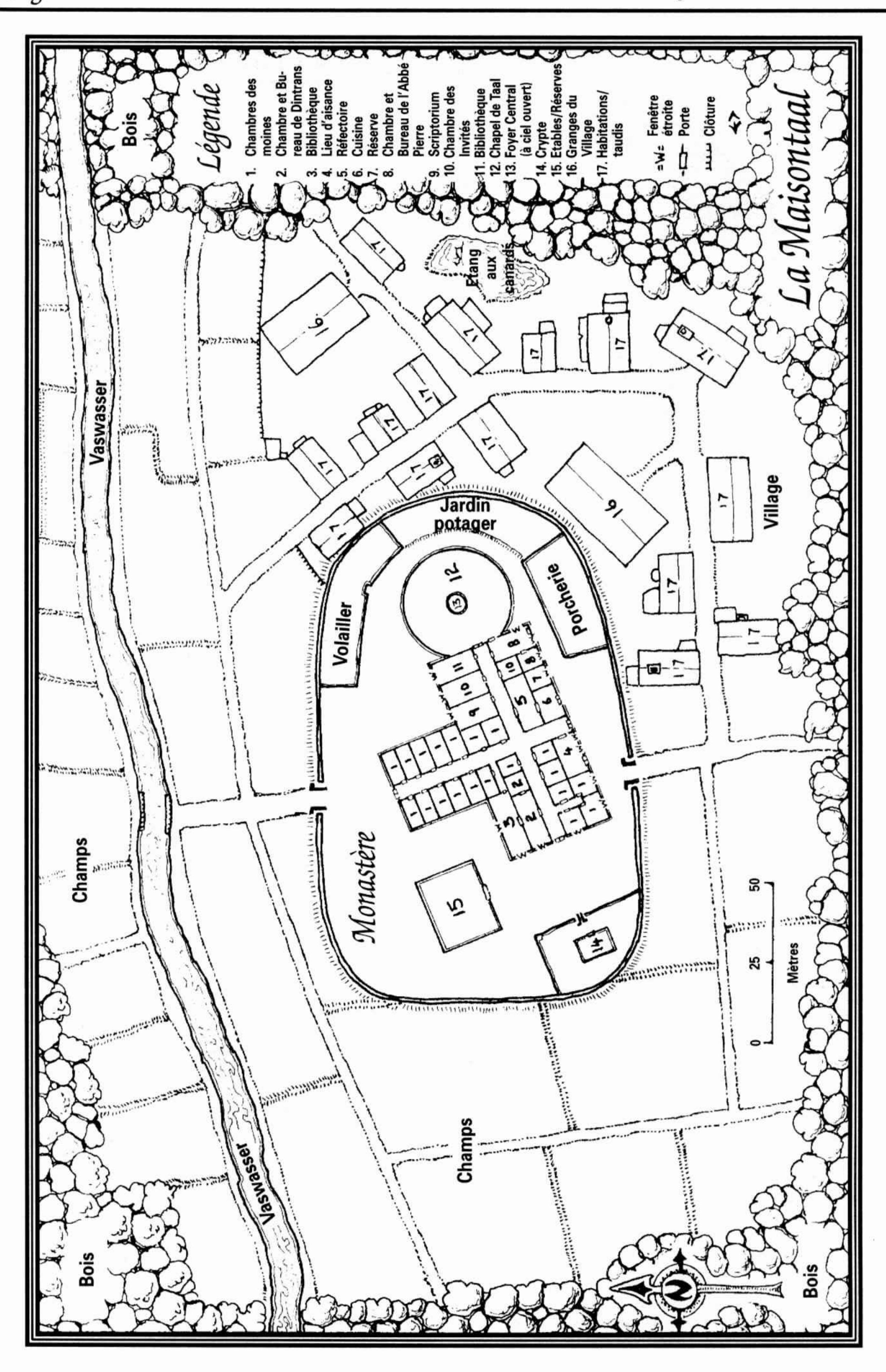
Le fromage n'a qu'un seul effet particulier dans le jeu : quiconque en mange subit une pénalité de -10 lors de l'utilisation des compétences *Camouflage Rural* et *Urbain* — le consommateur peut toujours être détecté par tout ce qui possède un organe olfactif ! Evidemment, si vous souhaitez provoquer quelque embarras à un PJ, celui-ci pourrait être brusquement obligé de plaquer ses mains sur sa bouche et de quitter précipitamment l'audience avec le Maître du monastère. Si les PJ évitent le fromage, vous pourrez toujours leur jouer ce petit tour plus tard.

La Rencontre avec le Maître

Une demi-heure après leur arrivée, les PJ sont conduits dans le bureau de Jean-Louis. Tous les renseignements concernant Jean-Louis Dintrans (et les autres moines de La Maisontaal) figurent dans le chapitre *Profils*.

Le Maître de La Maisontaal est installé dans un vaste fauteuil de bois près de la fenêtre et il se chauffe au pâle soleil qui pénètre dans la pièce.

« *Soyez le bienvenu* — dit-il. — *Je suis certain que votre voyage dans la montagne s'est bien passé.* » Les PJ devraient comprendre qu'ils doivent


La Maisontaal
Légende
1. Chambres des moines
2. Chambre et Bureau de Dintrans
3. Bibliothèque
4. Lieu d'aisance
5. Réfectoire
6. Cuisine
7. Réserve
8. Chambre et Bureau de l'Abbé Pierre
9. Scriptorium
10. Chambre des Invités
11. Bibliothèque
12. Chapel de Taal
13. Foyer Central (à ciel ouvert)
14. Crypte
15. Etables/Réserves
16. Granges du Village
17. Habitations/taudis
Fenêtre étroite
Porte
Clôture
Bois
Vaswasser
Champs
Etang aux canards
Jardin potager
Volailler
Porcherie
Monastère
Village
0
25
50
Mètres



incliner la tête de façon appropriée en réponse à cette entrée en matière. Cet accueil devrait leur donner l'occasion de s'interroger sur la manière dont on doit s'adresser au Maître d'un monastère de Taal. La situation peut aussi les mettre dans une position gênante, s'ils font un faux pas social.

Les fidèles de Taal doivent appeler Jean-Louis "monseigneur", les fidèles d'Ulric et de la Foi Antique utiliseront "frère supérieur", tout comme les clercs (mais pas les initiés !) des autres divinités du Vieux Monde. Tous les autres doivent l'appeler "révérend". Les PJ ont droit à un Test d'**Int** (clercs +10/niveau, *Théologie* +10, *Etiquette* +10, cumulatifs) pour se remémorer la forme adéquate d'appellation.

Jean-Louis ne se montrera pas exagérément ennuyé si quelqu'un emploie un mauvais terme, il se contentera de hausser un sourcil amusé ; un des moines subalternes présents toussotera ; après l'entretien, il prendra le PJ offensant à part et lui expliquera les bons usages. Un personnage qui utilise la mauvaise terminologie subira une pénalité de -10 en **Soc** lorsqu'il aura affaire à des moines autres que Jean-Louis pendant le reste de l'aventure.

Après les formalités d'accueil, Dintrans passe au problème proprement dit. Si les PJ ne sont pas venus spécialement en réponse à son annonce, il leur demandera s'ils l'ont vue et leur en fournira un exemplaire (*Document 1*) si nécessaire.

Nous supposerons que les PJ acceptent ce travail. Sinon, vous pouvez sans aucun remords les priver d'un Point de Destin — les voici, prêts à vivre l'aventure de leur vie, et ils lui tournent le dos ? Quelle honte !

Les PJ mentionneront peut-être leur rencontre avec Rasskabak et ses Skavens, évidemment si elle s'est produite. Jean-Louis se montrera intéressé, mais pas vraiment inquiet — ils n'étaient qu'une demi-douzaine, après tout — et promettra de faire circuler cette nouvelle dans les environs afin que les gens soient sur leur garde.

Les Joies de l'Erudition

Lorsque les PJ auront exprimé leur intérêt pour sa proposition, Dintrans leur expliquera exactement ce qu'elle implique. En fait, pas *exactement* ce qu'elle implique, mais ce qu'il veut porter à leur connaissance.

« Depuis une dizaine d'années, j'écris un livre. Oh, cela ne va pas enflammer le monde. Il ne traite que d'un élément de l'histoire locale, mais j'espère qu'il éveillera l'intérêt de quelques érudits et d'historiens. »

« Il y a quatre cents ans, ou à peu près, une remarquable bande de hors-la-loi sévissait à partir d'une série de vallées de cette partie des Montagnes Grises. On les connaissait sous le nom des Bandits au Sang Bleu et on pensait que la plupart étaient les fils et les filles de la noblesse de Bretonnie et de L'Empire. De nombreuses légendes concernant leurs exploits se sont développées. Après un règne de terreur d'au moins quatre ans, ils furent cernés et anéantis par le Duc de Parravon. »

Tout PJ natif de l'est de la Bretonnie ou de l'ouest de L'Empire (approximativement entre le Reik et le Grismarie Supérieur) peut tenter un Test d'**Int** (*Histoire* +10, Gentilhomme Humain +10, cumulatifs) pour se souvenir de vieilles légendes obscures concernant une telle bande de "bandits nobles" dans les Montagnes Grises, mais il ne pourra rien se rappeler de précis. Jean-Louis poursuit : *« Comme je le disais, j'arrive au bout de ma peine. Il ne reste plus qu'à documenter les légendes et les histoires locales et à localiser le plus grand nombre de leurs tombes. Selon la tradition, ces hors-la-loi ensevelissaient leurs morts dans des imitations des anciens tumulus — parce qu'ils estimaient que cela convenait à des nobles déchus dans un lieu aussi sauvage et pour que les tombes ne puissent jamais être découvertes par les autorités. Je dois situer tous ces tumulus et dresser la carte de leurs emplacements.*

« La fouille d'une région aussi étendue n'est évidemment pas une tâche qui peut être effectuée par un seul homme — ou un seul groupe. J'ai donc engagé plusieurs équipes qui vont explorer la montagne, et j'espère que vous vous joindrez à elles. » Il déploie une carte où les Montagnes Grises sont divisées en zones que d'épais traits d'encre rouge délimitent.

« J'aimerais que vous cherchiez dans ce secteur. — dit-il en désignant la zone entourant Frugelhofen. *— Parlez aux gens du coin, voyez si vous pouvez remonter aux sources des légendes et si vous découvrez le tombeau qui m'intéresse, relevez-en le plan. Cela me fait penser que vous pourriez aussi noter toutes les légendes locales sur les tumulus — ce pourrait être le sujet d'un autre livre, après tout. Frugelhofen est un tout petit village, mais il y a deux fermes dans ses environs, ainsi qu'une mine plus haut dans la montagne. Relevez les rumeurs, parcourez la campagne autant que possible — rien ne pourra remplacer le fait d'aller sur place — et voyez ce que vous pouvez trouver.*

« Vous ne devriez pas mettre plus de quinze jours pour mener à bien cette exploration et m'en ramener les résultats. Pendant ce délai, je vous offre 2 Couronnes par personne et par jour comme salaire de base, plus quelques fonds pour récompenser ceux qui vous aideront. Il y aura une rétribution supplémentaire à la fin du travail — 5 Couronnes par personne de fixe plus une prime de 5 Couronnes par personne pour chaque tumulus repéré, et 20 Couronnes si l'un d'eux peut catégoriquement être attribué aux Bandits au Sang Bleu. Je vais vous donner une avance de 20 Couronnes chacun, ce qui représente le salaire et les frais d'une semaine ; le reste sera payable lorsque vous reviendrez dans quinze jours. Cela vous convient-il ? »

Les PJ pourraient tenter de Marchander le tarif ; la réussite d'un Test de **Soc** (*Commerce* +10) n'augmentera pas le salaire de base, mais fera passer la récompense pour une tombe des Sangbleus à 25 Couronnes. Quel que soit le résultat de cette tentative de *Marchandage*, le PJ doit tenter un deuxième Test de **Soc** ; s'il échoue, Jean-Louis paraîtra avoir été offensé par ce marchandage.

A ce moment — les informations générales ont été transmises et les PJ ont eu la possibilité de poser quelques questions simples — quelqu'un frappe à la porte et un moine subalterne entre. Il murmure à l'oreille du Maître qui hoche la tête.

« Je dois vous demander de m'excuser, — dit-il en se levant, et l'étiquette exige que les PJ fassent de même *— mais nous avons un autre*

visiteur qui réclame mon attention — un marchand de Parravon qui achète nos vins et nos fromages. Après avoir tenté d'en faire tomber le prix à presque rien. » Si les PJ ont offensé Dintrans par leurs tractations, cette dernière remarque sera légèrement accentuée.

« Je vous laisse entre les mains du Frère François, ici présent. J'espère que vous resterez ce soir et que vous partagerez notre modeste repas. Vous pourriez apprécier la conversation de l'Abbé Pierre, notre bibliothécaire. » Tout personnage qui réussit un Test d'**Int** (avec une pénalité de -1 pour chaque point de **Soc** (47) de Jean-Louis au-dessus du score en **Int** du personnage) détectera une trace d'ironie dans la dernière remarque.

Le Maître des lieux quitte alors la pièce et Frère François reconduit les PJ dans leurs chambres où ils restent livrés à eux-mêmes jusqu'au souper qui est servi au crépuscule.

Le Souper à La Maisontaal

Pendant le souper, Jean-Louis partage la table de l'Abbé Pierre qui est très grognon et même impoli avec les PJ. Il se lamente du manque de foi chez les jeunes, se plaint que les boissons fortes, les jeux de hasard et autres vices conduisent à l'adoration des Démons chez les jeunes, que la vénération de Taal n'a pas la force qu'elle devrait avoir chez les jeunes (il demande brusquement si certains des PJ adorent Taal — et ce n'est pas la peine de lui mentir !) etc. Dintrans garde constamment une expression de patience douloureuse et élude toutes les questions concernant la mission ; si elle est mentionnée, Pierre se lancera dans une longue diatribe dénonçant l'absurdité de toute cette affaire et dira que plutôt que de chercher les tombes de bandits, il vaudrait mieux dépenser cet argent en construisant des gibets pour les fripouilles vivant actuellement. L'Abbé Pierre est comme ça.

Il se retire après le dessert, une recette traditionnelle de l'est de la Bretonnie, une sorte de gâteau au beurre garni de fruits confits et d'une épaisse crème jaune. Le repas s'achève avec des liqueurs et de douces infusions. Lorsque Pierre s'est retiré, en grognant contre les veillées tardives qui conduisent à la dégénérescence de toute la race, les PJ peuvent poser de nouvelles questions. Jean-Louis a déjà transmis l'essentiel des informations utiles, mais voici quelques réponses supplémentaires.

Vous avez dit que nous ne sommes pas les seuls à travailler pour vous ?
« Oh non. La région à fouiller est immense ; j'ai estimé qu'il valait mieux la diviser en secteurs et faire travailler une équipe sur chacun d'eux. J'ai hâte de finir ce livre — je crois bien que l'Abbé Pierre dirais que je manque de patience en ce qui concerne ce projet. »



Y a-t-il quoi que ce soit de particulier à Frugelhofen ?
« Pas à ma connaissance. C'est à vous de le découvrir. Je l'ai attribué en dernier à cause de sa proximité de La Maisontaal — si je n'avais trouvé personne pour l'explorer, j'aurais pu m'en charger moi-même. De plus, en envoyant d'abord les gens dans les régions les plus éloignées, j'espère obtenir les résultats au même moment. »

Quel genre de carte voulez-vous ?
« Rien de particulier — juste une carte qui me permettra de retrouver le site si nécessaire et qui me donne une idée générale de son aspect. Elle n'a pas besoin d'être aussi détaillée que les cartes de navigation de Marienburg. Ceci dit, il faut qu'elle soit compréhensible. Et, en même temps, si vous pouvez pénétrer dans une tombe et faire une esquisse de l'intérieur, ce serait encore mieux. Nous pourrions dire, voyons, une prime de 2 Couronnes par tombe visitée ? Et n'oubliez pas de relever les légendes et les superstitions locales — assurez-vous de bien toutes les prendre par écrit. Quand on a un peu étudié le folklore, on peut en tirer une quantité incroyable d'informations. Elles peuvent même mener à de nouvelles découvertes. »

Nous accompagnerez-vous ?
« Je crains bien que non. J'ai ma charge à assurer ici et je pense que les premiers chercheurs reviendront d'ici une semaine. Ils voudront être payés et je veux contrôler leurs rapports — vous voyez donc que c'est impossible. »

Avez-vous écrit de nombreux livres ?
« Quelques-uns. L'histoire est un des domaines qui m'intéressent — l'Abbé Pierre dirait que c'est un de mes vices, puisque cela détourne mon esprit vers d'autres domaines que le service de Taal. Il y a cinq ans, j'ai publié un livre grâce à une maison d'édition indépendante de Parravon — "Mariages Morganatiques dans les Maisons Nobles de Bordeleaux, 1550-1822". C'était une extension des études que je poursuivais à l'Université, avant d'entrer au service de Taal. J'ai bien peur que cela ne puisse intéresser qu'un autre historien. J'ai aussi commencé la traduction en Occidental d'un commentaire nordique sur les pratiques de la Foi Antique, mais je l'ai abandonnée jusqu'à ce que ce livre soit fini. »

Depuis combien de temps êtes-vous le Maître de ce monastère ?
« Peu de temps. En fait, moins d'une quinzaine de jours — Je ne suis pas encore complètement installé. J'ai toujours considéré ce terme comme curieux, être installé. Cela me donne des visions d'une équipe de Nains qui me fixe au sol et qui me garnit de tuyaux et d'autres objets. Pensée idiote. En tout cas, le vieux Maître est mort il y a deux semaines — il était très vieux et, depuis quelques temps, il était en mauvaise santé. J'étais son adjoint — j'étais autrefois son initié — et je suis donc devenu le nouveau Maître. J'espère remplir mes fonctions à moitié aussi bien que lui. Lorsque vous assumez de telles responsabilités, vous devez faire attention au moindre détail, que tout se passe bien et que tout le monde soit heureux. Je ne sais pas si je serai à la hauteur. »

Autres questions
Répondez-y aussi bien que possible en vous basant sur les informations sur La Maisontaal et les environs données précédemment. Tout ce qui regarde l'aventure proprement dite vous a déjà été indiqué, vous pouvez donc inventer des réponses sur les autres sujets !

En Route pour Frugelhofen

Les PJ n'ont aucune raison de s'attarder à La Maisontaal et Jean-Louis s'attend à les voir partir dans la matinée. S'ils ne montrent guère d'enthousiasme, deux des moines subalternes chargés d'aider les aventuriers à se préparer pour leur voyage se présenteront aux portes de leurs chambres en portant des paniers de nourriture empaquetée.

Le voyage jusqu'à Frugelhofen se fait par la route (ou plutôt par la piste), tout comme celui qui les a conduit à La Maisontaal. A l'extrémité du bassin qui abrite le monastère, la Vaswasser plonge en cascade dans un petit lac ; le paroi rocheuse atteint bien 30 m et un chemin zigzague jusqu'au sommet de la bordure sud de la chute. Ici, ne faites pas intervenir le phénomène du chemin friable. Nos Héros apprendront à mieux

connaître cette cascade-là ultérieurement. Pour le moment, il suffit que la cascade et les dangereux rapides parsemés de rochers qui la précèdent leur fassent bien comprendre qu'il serait suicidaire de vouloir descendre la Vaswasser à partir de là.

Frugelhofen est à 56 km de La Maisontaal, mais le terrain est un peu plus accidenté ; le trajet durera aussi longtemps que celui de Grunère à La Maisontaal. Les PJ doivent donc passer une nouvelle nuit à la belle étoile avant d'arriver à destination ; s'ils n'ont pas déjà rencontré les Skavens, il est maintenant temps que cela se produise.

Quoi qu'il arrive d'autre pendant la nuit, la rencontre avec les deux Nains doit avoir lieu pendant que les PJ dressent leur camp pour la nuit.

De Petites Prospections

Cette rencontre se produit alors que les PJ s'installent pour la nuit, entre La Maisontaal et Frugelhofen. Dans les ténèbres grandissantes, ils aperçoivent deux petites silhouettes menant deux mules qui se dirigent vers eux. Elles s'arrêtent à une trentaine de mètres et l'une d'elle hèle les PJ.

Si le groupe compte un Nain, les deux arrivants supposeront qu'il s'agit du chef et parleront en Khazalide. Sinon, ils s'adresseront à la cantonade.

« Eh vous ! Ça vous ennuierait si nous campions avec vous ? Il y a des loups et des chats dans le coin, alors ça serait mieux de se rassembler. »

Les Nains se joignent aux PJ, pourvu que ceux-ci ne les attaquent pas ou ne leur disent pas de passer leur chemin, prenant leurs deux sacs de couchage sur une des mules.

« Grumbli Maindepierre, » dit le plus âgé en tendant une main couverte de callosité au PJ non-Elfe qui parait être le chef. *« Et le jeunot, c'est Thalgrim, mon neveu. Nous venons de la Mine Gimbrin et nous allons à Grunère. »* Tous les détails concernant Grumbli et Thalgrim figurent dans le chapitre *Profils.*

Après les présentations (et les Nains ne serreront la main d'un Elfe en aucune circonstance) Thalgrim sortira une délicate herbe à infuser d'une bourse, et d'une autre une pipe et un paquet de tabac séché.

Le thé est excellent, mais le tabac est en fait du Black Shag Nain N°4, une variété terriblement forte. Thalgrim en proposera à tous les non-Elfes ; si un Elfe exprime son intérêt pour ce produit, Thalgrim commencera à marmonner quelque excuse, mais Grumbli murmurera à son oreille. Les deux Nains riront dans leur barbe et Thalgrim permettra à l'Elfe d'essayer le tabac.

Tout personnage fumant le Black Shag N°4 doit tenter un Test d'**E**, avec les modificateurs suivants :

Nain	+20	Halfeling	+10
Non-fumeur	-40	*Immunité contre les Poisons*	+10

Tous ces modificateurs sont cumulatifs. Pour éviter tout argument, un *non-fumeur* est un personnage pour lequel le matériel pour fumer ne figure pas sur sa feuille de personnage au début de l'aventure et qui n'en a pas acheté depuis.

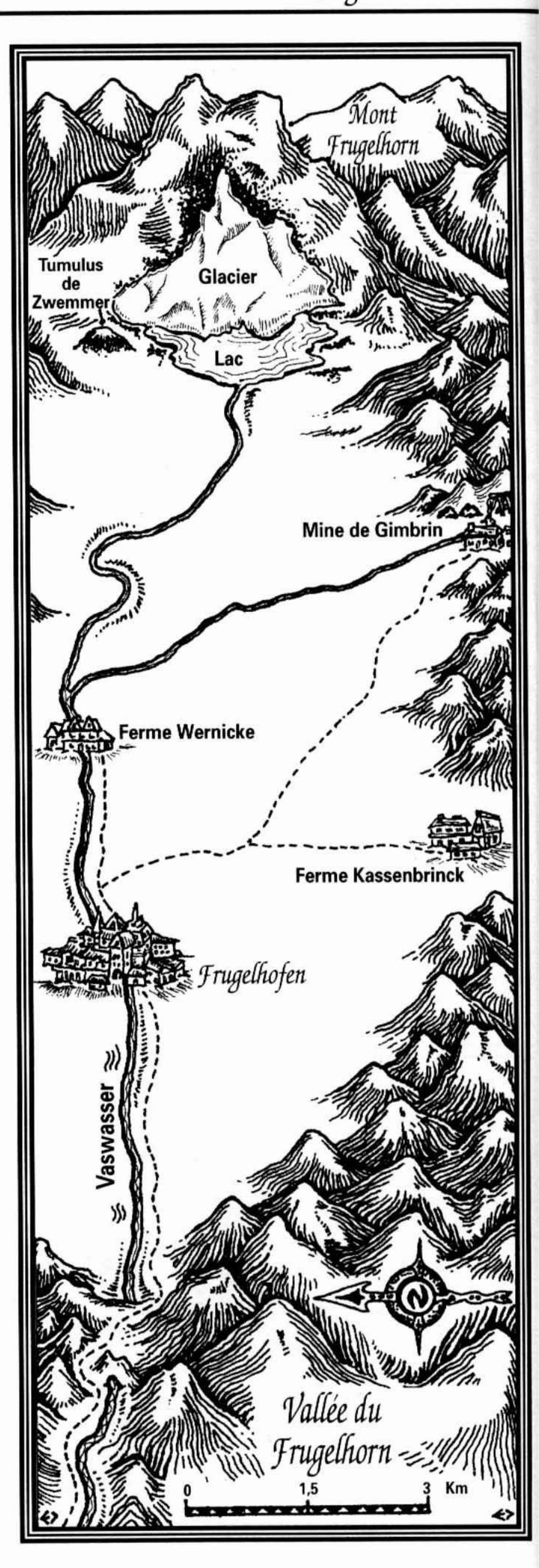
En cas d'échec, le personnage est plié par une crise de toux et perd 1 point en **F** et en **E** pendant 1D4 heures. Même si le test est réussi, les non-Nains tousseront pendant un tour complet et se sentiront mal pendant 1D3 heures. Est-il utile de dire que cela amuse beaucoup Grumbli et Thalgrim ?

Interroger les Nains

Les PJ peuvent leur poser des questions sur les tumulus et d'autres sujets divers. Voici les réponses aux questions les plus courantes.

Où se trouve la Mine Gimbrin ?
« Loin dans la montagne, au-dessus de Frugelhofen. »

A quelle distance de Frugelhofen sommes-nous ?
« Environ une journée. Peut-être une demi-journée pour vous autres



grandes jambes. Vous devriez y arriver demain avant la nuit. Pouvez pas le manquer — cette piste ne va que là. »

Qu'est-ce que vous transportez ?
« Rien. Nous allons renouveler nos réserves. »

Les Montagnes sont-elles dangereuses ?
« Pas si vous connaissez le terrain comme nous. De plus, quiconque nous ennuie prendra sur le dos tous les clans des Montagnes Grises, aussi vite qu'une chute de pierres. »

Avez-vous vu des Skavens récemment ?
« Des Skavens ? Non. On a quelquefois des Verdâtres, mais ils ne font pas long feu. Les gars des forteresses les chassent généralement dans les deux jours. »

Que contient la Mine ?
« De l'or, parfois — généralement c'est du quartz. Nous arrivons à vendre les stocks excédentaires de quartz rose et d'améthyste de bonne qualité aux Humains de Grunère, pour les bijoux de pacotille. »

Savez-vous quelque chose sur des tumulus de la Vallée du Frugelhorn ?
« Non. Voyez-vous, nous ne quittons pas la mine — On consacre tout notre temps à gagner notre pitance, avec le filon qui est presque épuisé. »

Le PJ qui leur parle des tumulus devrait tenter un Test de **Soc**. Ignorez le modificateur de race -20, sauf pour les Elfes. En cas de réussite, les Nains poursuivent : *« P't'être que le Vieux Bardak pourrait vous aider. C'est le maître-érudit de la mine — l'est là depuis deux siècles et il parait qu'il connaît le coin plutôt bien. Demandez Bardak Barantan, et pensez à vous montrer respectueux — c'est quelqu'un d'important. Quand vous serez à Frugelhofen, allez voir Hector Brioche, le meunier, et demandez-lui une bouteille de son eau-de-vie. Le Vieux Bardak l'apprécie — il n'y a pas de meilleure façon de vous présenter. Et évitez qu'il aperçoive la moindre oreille pointue — il hait les Elfes encore plus que les Peauvertes. »*

Un Jeu de Hasard ?

Lorsque le camp a été installé et que tout le monde s'est restauré, Grumbli sort une paire de dés et invite les PJ à jouer. Appliquez les règles normales de jeu. Les Nains commenceront par miser quelques Sous — *« juste pour le plaisir »* comme ils disent. Chaque fois que Grumbli perd, faites-lui faire un Test de **FM** — à chaque échec, il augmentera les enjeux, passant d'abord à une demi Pistole la partie, ensuite à une Pistole, puis à cinq, à dix et, finalement, à une Couronne la partie.

Les deux Nains possèdent la compétence *Jeu* ; lorsque Grumbli aura perdu cinq parties, il trichera une fois sur trois (lancez 1D6 ; Grumbli trichera sur un résultat de 1-2). Si un PJ s'en aperçoit, Thalgrim essayera d'attirer son attention (le PJ le remarquera si un jet secret sous l'**I** est réussi) afin de prévenir tout désagrément. Plus tard, Thalgrim voudra rembourser le PJ, en lui demandant de pardonner Grumbli, qui est vieux et acariâtre.

Un Réveil Brutal

La nuit est agréable, claire et sèche et se déroule tranquillement (à moins que vous ne vouliez faire intervenir les rats de rocher mentionnés précédemment) jusqu'à une heure du matin. Les PJ peuvent prévoir tous les arrangements qu'ils veulent sur les gardes et tout le reste ; les Nains divisent la nuit en deux gardes de quatre heures, Thalgrim assurant la première et Grumbli la deuxième.

A une heure, l'obscurité est déchirée par une lumière éblouissante à l'est, assez puissante pour réveiller tous les endormis. Vingt secondes après, un roulement de tonnerre assourdissant parvient jusqu'au camp. Tout personnage qui regarde vers l'est quelques secondes plus tard aperçoit une lointaine montagne dont la forme rappelant une pyramide est soulignée par un éclair aveuglant pendant près d'une minute. Le tonnerre met encore une vingtaine de secondes pour atteindre les PJ ; tous ceux qui suivent ou ont suivi une carrière de Forestier réaliseront, avec un Test d'**Int**, que la foudre est tombée à environ 32 km du camp.

Grumbli et Thalgrim sont debout et regardent le spectacle.

« C'est sur le Frugelhorn. — dit Grumbli. — *Ça a l'air de venir d'un ciel dégagé — aucun nuage autour de la montagne. Jamais rien vu de tel. »* Il se gratte la tête avec perplexité quelques instants, hausse les épaules et retourne se coucher. L'éclair vacille pendant un moment en perdant de son intensité et disparaît.

Le reste de la nuit passe normalement, bien que les PJ puissent s'inquiéter de l'éclair brusque et inexplicable sur le Frugelhorn. Et cela ne serait pas sans raison — c'est le début d'un cauchemar pour tous les habitants de la Vallée du Frugelhorn, comme nous le verrons plus loin.

Un Pacte Fatal

La silhouette qui trébuchait sur les flancs rocailleux pouvait à peine passer pour un homme. Bavant, les yeux vitreux, il chantonnait et marmonnait pour lui-même, se déplaçant les jambes raides comme quelqu'un dans un rêve.

Son esprit était vide. Il ne voyait rien du paysage environnant, n'entendait pas le vent, ne sentait ni le froid ni la pluie. Il ne savait rien des gens de la montagne qui, l'apercevant au loin, verrouillaient leurs portes et forçaient leurs enfants à aller se coucher en leurs racontant des histoires sur le Fantôme des Pics.

Parfois il se souvenait. Pas complètement, que des fragments du passé. Parfois, il voyait les superbes os polis de ceux qui l'avaient suivi, leurs orbites tournées vers lui en signe de soumission et d'amour. Parfois il se rappelait avoir été poursuivi, et ses yeux vagues s'agrandissaient, ses jambes engourdies tentaient d'aller plus vite. Pratiquement tout le temps, il savait qu'on lui avait fait du tort, que la main de chaque homme était contre lui. Il savait qu'il avait été privé de son pouvoir et de la gloire, et il brûlait de les retrouver. Si seulement il parvenait à se remémorer comment et *pourquoi*...

La nuit était froide et claire alors qu'il progressait le long des hauteurs vertigineuses. Il ne savait pas où il allait — l'avait-il jamais su ? — mais il laissait ses pieds le diriger. Peut-être, pensait-il, était-il encore pourchassé — mais il n'en était pas certain. Il savait simplement qu'il devait se déplacer sans cesse.

Sans savoir pourquoi, il trébucha et se cogna la tête. La douleur éclaircit un peu sa vision brouillée et il se rendit compte qu'il était étalé au pied d'un petit monticule. Une petite voix au fin fond de son esprit lui dit qu'autrefois de tels endroits lui avaient été importants ; il essaya de se souvenir, mais en vain.

Loin dans la montagne un loup hurla. Saisie d'une peur soudaine, la silhouette d'épouvantail se tapit au pied du monticule, s'appuyant contre lui jusqu'à ce que sa main rencontre — le vide.

La grande pierre du tombeaux s'était fendue, et un morceau était tombé, lui laissant juste assez de place pour se faufiler à l'intérieur. Il fallait qu'il se cache et son esprit brisé lui souffla qu'autrefois cette sorte de place l'avait volontiers accueilli. Il se pelotonna dans les ténèbres et, serrant ses genoux dans ses bras, il se balança d'arrière en avant, encore et encore. Il trouvait le mouvement plutôt réconfortant.

Heinrich Kemmler

La tête ensanglantée et hirsute se tourna brusquement, les yeux cherchant vainement à percer l'obscurité. Avait-il imaginé cette voix chuchotante ?

Heinrich Kemmler

Les mots étaient familiers, mais il ne parvenait pas à en saisir la signification. La voix était douce, presque chaude. Elle promettait l'amitié. Il se mit à ramper dans les ténèbres, se dirigeant vers elle. Tandis qu'il se traînait, un étrange sentiment envahissait son corps lamentable ; le sentiment d'être près d'un feu qui rugit sans produire de chaleur. Là encore, il lui semblait qu'il devait se souvenir de quelque chose, mais sans savoir quoi.

Heinrich Kemmler

Son dos se courba violemment alors qu'un millier d'étoiles explosaient dans son esprit brisé. Les restes épars retombèrent en lui, lumineux, en pleine fusion.

« Heinrich Kemmler, je ... suis Heinrich Kemmler. » Sa bouche avait perdu l'habitude d'émettre des sons humains et les mots sortaient avec difficulté. Mais il avait commencer à se souvenir.

BIEN. TRES BIEN. ILS T'ONT DEPOUILLE, HEINRICH KEMMLER. TES ENNEMIS ONT VOULU TE DETRUIRE. JE CONNAIS TA DOULEUR, HEINRICH KEMMLER. JE PEUX TOUT TE RESTITUER.

Il se débattit faiblement sur le sol et un faible grognement s'échappa de ses lèvres. Tout d'un coup tout lui revint en mémoire : sa découverte à Nuln, sa fuite à travers le Reikland et dans les montagnes, le moine qui l'avait trahi — tout.

JE PEUX TE RENDRE TA FORCE, HEINRICH KEMMLER. JE PEUX TE DONNER TA VENGEANCE. LE VEUX-TU ?

La silhouette déguenillée reprit sa progression à genoux. Ses yeux s'étaient éclaircis, sa voix était plus assurée.

« Qui — qu'est-ce que — êtes-vous ? »

JE SUIS L'OUTIL DE TA VENGEANCE, HEINRICH KEMMLER. JE SUIS TON PLUS GRAND DESIR. TU VEUX REDEVENIR FORT, N'EST-CE PAS ? TU VEUX ETRE VENGÉ ?

Heinrich Kemmler inclina la tête et plissa intensément ses yeux. Le mot parut s'arracher de sa gorge.

« OUI ! »

ALORS JE VAIS TE DIRE CE QUE TU DOIS ACCOMPLIR.

•••

Le vent fouettait ses cheveux et ses vêtements en lambeaux alors qu'il se dressait au sommet du tumulus. La voix n'était plus avec lui, mais il sentait toujours son pouvoir qui remontait dans le sol et s'insinuait à travers ses pieds nus et ensanglantés. Il ferma les yeux et tenta de se souvenir des mots qu'il devait employer.

« Neferkhet atruxiel ! » L'air vibrait sous l'effet du pouvoir.

« Nekrozon Khyfodian ! » Il leva une main.

« Marbodan Astegan ! » Du cœur du tombeau monta un bruit de raclement et de bousculade.

« Feniak Lyris — Taibis ! » La main s'abaissa et un éclair jaillit du ciel et frappa l'endroit désigné. La terre noircie se souleva et se rompit ; un squelette sortit du sol, portant des armes et une armure qui dataient de plusieurs siècles. De la poussière tombait de ses os alors qu'il attendait les ordres de son nouveau maître.

« Taibis ! » Un autre éclair ; un autre squelette.

« Taibis ! »

En quelques minutes, une troupe guerrière morte faisait face à la silhouette sur le tumulus. Le crissement s'amplifiait, dominant le vent et le tonnerre ; le tumulus en frémissait. La pierre tombale fissurée et désagrégée tomba en poussière. De l'intérieur de la tombe surgit une créature, revêtue d'une armure de plate étrangement ciselée, toute verte et cuivrée. Elle escalada le monticule et mit un genou à terre devant son évocateur ; en retirant son casque, elle révéla un crâne sans chair. Puis, du fourreau qui pendait à son flanc, elle tira une lame longue et dentée, forgée dans un métal à la brillance surnaturelle qu'elle tendit, en présentant la garde, à celui qui la surplombait.

Lorsqu'il prit l'épée, un gémissement fluet et perçant s'éleva de toutes ces bouches dépourvues de chair. La terreur du Seigneur des Liches allait recommencer.

Clauses d'Agrément

Resté fou et impuissant après sa défaite contre René de Muscadet, Heinrich Kemmler est arrivé au tombeau d'Adolphus Zwemmer, comme la vision de de Muscadet l'avait prédit. Et il n'était pas le seul sur place.

Dans ce tumulus, il a rencontré Fachal'trethoulaer, un Démon de Nurgle qui était autrefois au service de Zwemmer. Le pacte que Kemmler a conclu avec le Démon est le suivant :

- Kemmler bénéficie de l'arme du Chaos et du service de Zwemmer et des Bandits au Sang Bleu — maintenant des Squelettes. Une petite force pour commencer, mais ses victimes viendront grossir ses rangs d'attaque en attaque.
- Kemmler retrouve sa santé mentale et ses capacités magiques, d'une certaine façon. Pour conclure le marché, il a dû mourir et s'est transformé en Liche. De plus, il ne peut récupérer de Points de Magie que d'une seule façon — grâce à ceux qui sont tués soit par lui-même, soit par ses serviteurs mort-vivants. Le Démon se nourrit de l'énergie psychique de ces morts et en retransmet une partie à Kemmler ; en même temps, le Démon accroît sa puissance dans sa propre dimension et se sert de sa force pour y accomplir ses objectifs.

Kemmler ne pouvait qu'accepter ce marché ; il n'avait pas d'autre moyen de récupérer son pouvoir magique. Et il se souvenait de René de Muscadet et du monastère de La Maisontaal. Qu'y a-t-il de plus doux que d'annihiler la Vallée du Frugelhorn et, renforcé par tous ces morts, de fondre sur La Maisontaal pour la raser entièrement ?

Frugelhofen

Après les événements de la nuit, le jour se lève, froid et couvert. Les PJ atteignent le village juste après midi s'ils sont à cheval, au crépuscule s'ils sont à pied.

La *Carte 5* présente la Vallée du Frugelhorn et la *Carte 6* montre la disposition de Frugelhofen. Cette partie du livre vous fournit un rapide répertoire géographique de Frugelhofen, et les principaux PNJ, avec lesquels les PJ feraient bien de s'entendre, y sont aussi présentés. Les profils et les détails sur les "villageois typiques" et les "petits villageois" figurent dans le chapitre *Profils*. Les chiffres font référence à la *Carte 6*.

Le plan présenté ici représente une communauté villageoise normale. Il s'adapte à la plupart des cas et peut subir quelques variations.

1. LE PONT

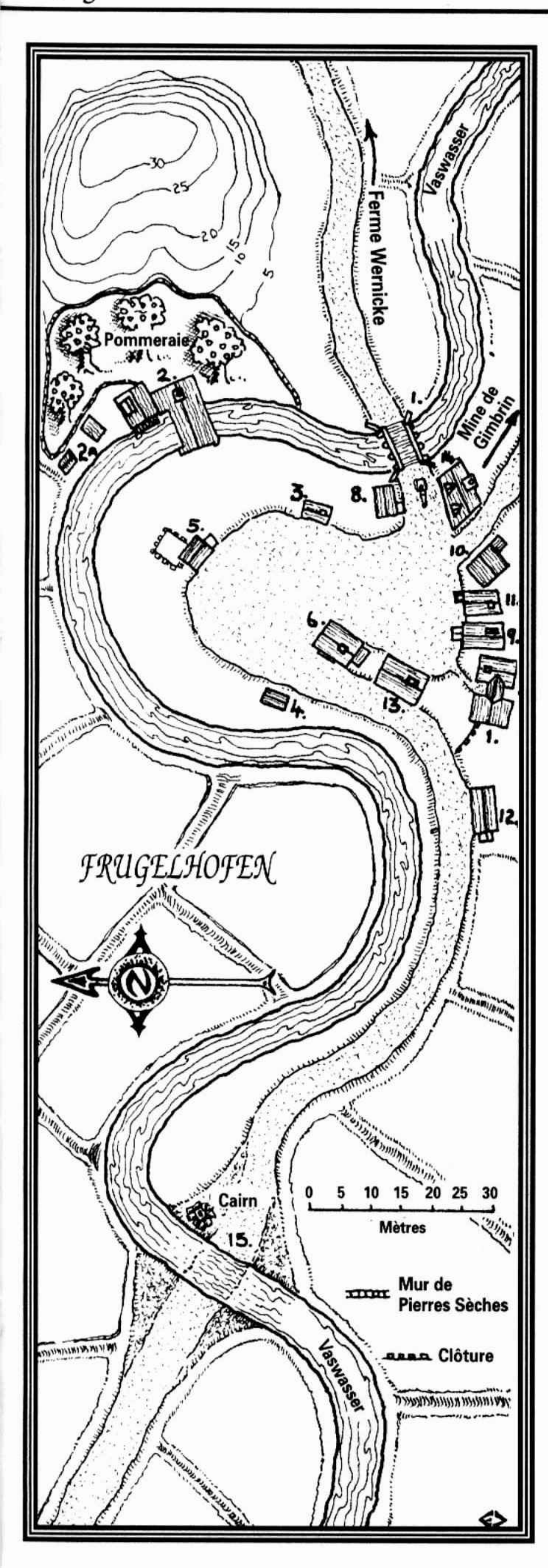
C'est un ordinaire pont de bois, soutenu par deux piliers de pierre. Il mesure environ 8 mètres de long et 2 mètres de large.

2. LE MOULIN

Il est occupé par Hector Brioche, un homme amical et bavard, sa femme Simone et leurs filles Nana (15 ans) et Lola (14 ans). Ce bâtiment à deux étages est plus important que les autres maisons de Frugelhofen. Brioche s'occupe du grain provenant des deux fermes extérieures et possède aussi quelques champs juste en dehors du village qui lui permettent de compléter sa production. A l'est du moulin, une pommeraie délimitée par une haie lui fournit de quoi produire du cidre corsé et une eau-de-vie de pomme. Ayant plusieurs cordes à son arc, Hector est par dessus le marché le boulanger du village.

A Frugelhofen, il est celui qui se rapproche le plus du meneur ; les villageois s'adresseront à lui en cas de problème ou d'adversité. Il ne fait pas partie des PNJ principaux mais son profil figure quand même dans le chapitre *Profils*.

Les Brioche ont un hôte payant qui loge dans une chambre d'ami. Il s'agit de Shalyir Maindelune, une guerrière Elfe de grande valeur. Elle est présentée dans le paragraphe *PNJ Principaux*.



3. Maison Heymann

Une maison classique occupée par Kastor et Gilda Heymann, un couple d'âge moyen. Ce sont des gens bornés et posés.

4. Maison Lutter

La maison n'est occupée que par Reinwald Lutter, un reclus de 71 ans qui souffre des premiers stades de la démence. Reinwald marmonne beaucoup et il lui arrive d'exploser grossièrement, en particulier lorsqu'il voit des "zestreingers".

5. Maison Lauterbach

Andreas et Gottlieb Lauterbach, deux frères chahuteurs de 22 et 23 ans, vivent ici. Le terrain qui est juste derrière leur maison est fermé par une haute clôture qu'ils ont érigée afin de protéger leurs furets dressés (et vicieux). Tous deux sont fréquemment ivres, s'ennuient souvent et ne demandent qu'à se battre à coup de poing.

6. Maison Krautheim

Les villageois font souvent référence aux Krautheim sous le terme *"les lapins"* — à cause de leur marmaille : leurs filles Hedwig (16 ans) et Tilda (15 ans), et leurs fils Leopold (11 ans), Wolf (15 ans), Diehl (5 ans) et Werner (3 ans). Le moins que l'on puisse dire est que leur maison est peuplée. Anton, le père, est un homme solide et tempétueux de 34 ans ; sa femme, Gretchen, a des cheveux graisseux, un visage ordinaire et un mauvais caractère. On la voit généralement avec un rouleau à pâtisserie à la main. Actuellement, elle est enceinte de six mois.

7. Villa Giscard

D'origine provinciale et de classe moyenne, ce couple de Bretonnien (de Poussenc) a connu des revers de fortunes, mais a toujours des prétentions pathétiques (et amusantes) — des rosiers grimpants forment le nom de la maison au-dessus de la porte d'entrée, des fleurs alpines poussent dans des bac à fleurs vernis aux fenêtres, etc. Chacun assume son âge (Alphonse a 36 ans, Mimi 34) d'une manière particulière. Le trait le plus remarquable chez Alphonse est son extrême rondeur, tandis que Mimi a une liaison secrète avec Knud Bergman (voir ci-dessous). Leur fille Fleur est une petite peste aux cheveux coiffés en queue de rat et aux dents déformées qui aime mordre les gens ; c'est en plus une enfant horriblement gâtée.

8. Les Trappeurs

Knud Bergman et son cousin Waldemar vivent ici lorsqu'ils se trouvent à Frugelhofen ; ils sont actuellement en expédition. Pendant leurs absences, Mimi Giscard nettoie leur intérieur. Les PJ n'auront jamais l'occasion de les rencontrer puisque, à l'heure où les aventuriers arrivent dans le village, les deux cousins se font dévorer par des ours affamés.

9. Chateau Papin

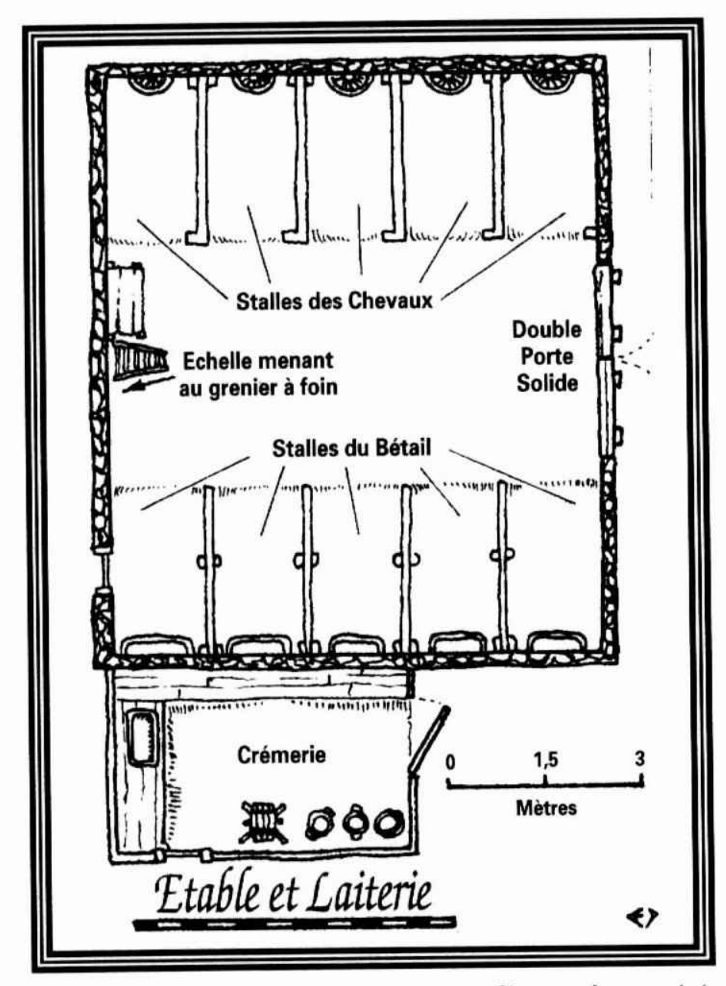
Gilles et Etelka Papin (il est de souche bretonnienne, elle est une Reiklandaise d'Helmgart) sont en compétition avec les Giscard pour l'absence de goût dans la décoration de leur maison (qui est légèrement plus grande que la plupart des autres). Leur foyer fait aussi office de magasin général et Gilles effectue des voyages réguliers à Grunère pour acheter des marchandises (couvertures, articles ménagers, outils, tissus, etc.) qu'il revend avec un profit très raisonnable (doublez les tarifs de **WJRF**). Les Papin ont aussi un invité, un excentrique d'Albion que Gilles a rencontré lors de son dernier déplacement à Grunère. Cecil de Vere Cholmondeley (prononcé "cheumley") occupe donc actuellement leur chambre d'ami. Il est présenté dans la partie *Principaux PNJ*.

10. Les Etables et la Laiterie

Elles appartiennent à la Veuve Le Roux (voir 11). Le plan en est fourni, car c'est l'endroit où les PJ séjourneront — principalement parce qu'il n'y a pas de place ailleurs. La partie intitulée *Evénements et Rencontres dans Frugelhofen* indique comment les PJ vont pouvoir se loger dans le village. Cet important bâtiment, dont le toit prend légèrement l'eau, abrite quatre chevaux et six vaches — ses occupants sont réveillés une heure avant l'aube par de puissants mugissements !

11. La Veuve Le Roux

Katrina Le Roux vit ici, son mari étant mort depuis deux ans. Katrina est une femme remarquable, qui parait moins que ses 54 ans, et elle n'a pas l'intention de devenir une vieille fille desséchée. Elle peut se montrer extrêmement entreprenante avec un PJ de bonne allure. L'étable et la laiterie (voir 10) lui appartiennent et les autres villageois la payent (en argent,



nourriture ou service) pour l'utilisation des locaux. C'est une femme généreuse et amicale qui est très appréciée par l'ensemble de la communauté. Elle a un fils, Armand — un berger et chevrier de 26 ans qui passe la plus grande part de son temps loin du village, à s'occuper de son troupeau.

12. La Grange

Les villageois l'ont construite ensemble et elle est restée propriété commune. Le grain et les autres aliments y sont stockés, encore que la grange soit plus grande que nécessaire. Au moment de sa construction, les villageois prévoyaient pour Frugelhofen un essor plus important que celui qui s'est produit. A l'heure actuelle, "Albi" Schutz y couche. Il est présenté dans le chapitre *Profils*.

La grange sert aussi d'abri aux *escargots* de Frugelhofen. Ces bateaux ronds à une place sont réalisés en tendant du cuir sur une carcasse d'osier qui rappelle une énorme coquille d'escargot — d'où leur nom bretonnien. Il y en a une vingtaine : un pour chaque adulte du village plus quelques-uns de réserve, car la pêche saisonnière dans le petit lac au pied du glacier du Frugelhorn fournit une grande part des réserves alimentaires du village. Les escargots auront un rôle très important à jouer plus tard.

13. Maison Gascoigne

Alain Gascoigne vit avec sa malheureuse épouse Véronique. Véronique a contracté la Peste Noire à la suite d'une morsure de rat à Gisoreux, où le couple vivait autrefois. Le mal fut guéri après plusieurs tentatives infructueuses, mais elle resta défigurée et infirme. Son mari espérait que l'air de la montagne l'aiderait c'est pourquoi il a acheté cette maison à un parent ; hélas, Véronique reste cloîtrée et ne se laisse voir de personne. Alain est maintenant plongé dans le plus profond des désespoirs.

Il a autrefois suivi un entraînement militaire et n'est pas un villageois moyen — tous les détails se trouvent dans la partie *Principaux PNJ*.

14. Maison Lagisquet

Guillaume Lagisquet et sa femme Chantal vivent avec Monique (12 ans), leur insupportable fille, et leur fils nouveau-né Jean-Michel. Les Lagisquet sont vaguement apparentés à la basse noblesse de Moussilon et ne laissent personne l'oublier. La plupart des villageois les détestent. Lagisquet a 51 ans, dix-sept de plus que sa femme. Cela favorise parfois les discussions moqueuses entre les autres habitants de Frugelhofen.

15. Le Gué

A l'origine, Frugelhofen était construit auprès d'un des rares gués de la Vaswasser et le pont fut ajouté ultérieurement. La plupart du temps, le gué est profond de 30 cm, avec un lit de sable et de galets.

Vie Quotidienne à Frugelhofen

Frugelhofen n'appartient en fait ni à L'Empire ni à la Bretonnie ; il fait partie de ces régions où les frontières ne sont pas vraiment définies. Un siècle plus tôt, l'Empereur Dieter IV tenta vainement de prendre le contrôle des quelques mines d'or des environs, mais cela provoqua une telle réaction chez les Nains des Montagnes Grises que le problème fut rapidement oublié et aucune des deux nations ne réclament plus la Vallée du Frugelhorn. Comme les noms le montrent, ses habitants sont aussi bien d'origine impériale que bretonnienne.

Un des à-côtés de leur situation politique particulière (ou plutôt leur absence de situation) est la capacité de ses habitants à survivre avec de très faibles revenus, parce qu'ils n'ont de taxes à payer à personne. Les villageois s'en sortent de différentes manières. Les Bergman exercent leur métier de trappeur, Henri Brioche est à la fois meunier, boulanger et brasseur et les Papin assurent leurs revenus avec leur boutique. Les autres villageois gagnent leur vie d'une façon ou d'une autre. Les principales ressources de la Vallée du Frugelhorn sont :

Récolte de plantes : La Rouille Mouchetée (voir **LCI**) pousse sur la partie nord de la vallée et se vend à un bon prix à Grunère.

Peche : Malgré ses eaux froides et agitées, la Vaswasser abrite quelques anguilles et on peut pêcher une espèce de carpe albinos dans les eaux réfrigérantes et claires au pied du Glacier du Frugelhorn.

Bétail : La principale activité de Frugelhofen concerne l'élevage. La plupart des familles ont au moins quelques chèvres et des poulets. Certains élèvent aussi des lapins, aussi bien pour leur fourrure que pour leur viande. Il y a quelques vaches — appartenant principalement à la Veuve Le Roux — mais les pâturages d'altitude ne sont pas suffisant pour assurer la subsistance d'un gros troupeau toute l'année.

Chasse : Comme nous l'avons déjà mentionné, les frères Bergman sont des trappeurs et les autres habitants placent des pièges aux environs du village pour attraper des lapins et d'autres petits animaux.

Agriculture : Le sol est très fertile, mais les hivers sont très rigoureux ; seuls les grains les plus résistants peuvent survivre. De l'avoine et de l'orge sont cultivées dans des petits champs près de la Vaswasser.

Il n'est pas nécessaire que vous sachiez quel villageois fait quoi, mais vous pouvez toujours ajouter un peu de pittoresque aux observations des PJ en leur racontant comment ce vieux fou de Lutter bavarde avec son Lapin d'Eau Tiléen à poil long lorsqu'ils déambulent. De même, vous pouvez ajouter d'autres activités à la liste précédente. Par exemple, Alain Gascoigne pourrait être un fauconnier et posséder un couple d'oiseaux dressés qui chassent les lapins dans la vallée.

Une Remarque Linguistique

La plupart des habitants de Frugelhofen parlent et comprennent à la fois le dialecte Impérial et bretonnien de l'Occidental. Vous pouvez cependant provoquer quelques jolis quiproquo grâce au langage. Frugelhofen est très isolé et ses habitants ne parlent que rarement avec des étrangers ; vous pouvez décider que — bien que les gens se comprennent parfaitement — leur dialecte est parfois complètement incompréhensible.

Le Vieux Reinwald ne parle que le Reikspiel ; il comprend le Bretonnien tout en prétendant que non, et son dialecte pâteux et inarticulé est totalement obscur pour les gens qui ne sont pas de L'Empire. De même, les frères Bergman parlent un Reikspiel rugueux et aiment brocarder les Bretonniens.

Les frères Lauterbach font parfois la même chose, bien que les frères Bergman et eux ne puissent pas se supporter. Par contraste, les snobinards Lagisquet s'expriment dans un Bretonnien courtois, qu'ils croient être une marque d'éducation. Les enfants — qui ont tous moins de 10 ans — parlent entre eux un patois hybride, composé d'éléments des deux dialectes et presque complètement incompréhensible pour les autres ; un personnage qui dispose de la compétence *Linguistique* arrivera à en comprendre le sens général en réussissant un Test d'**Int**.

Les problèmes de communication sont une source d'amusement, mais il ne faut pas en abuser et surtout il ne faut pas que cela contrarie l'action. Les PJ ne devraient pas avoir de mal à parler avec ces gens ordinaires, bien qu'il puisse y avoir des exceptions.

Principaux PNJ

Quatre visiteurs inhabituels séjournent actuellement à Frugelhofen ; ils éveilleront sans doute l'intérêt des PJ et, dans les étapes suivantes de l'aventure, beaucoup de choses dépendront de l'impression que les aventuriers auront fait sur eux.

La première, Shalyir Maindelune, une Elfe assassin, est à Frugelhofen car elle piste un lointain cousin d'une noble famille de Bordeleaux que l'un de ses membres, plutôt exalté, veut réduire au silence car il est l'unique témoin d'une inconvenance spectaculaire. Elle vient de réaliser qu'elle a perdu sa trace et elle se demande ce qu'elle va faire pour se sortir de cette impasse.

Shalyir a rencontré Albi Schutz alors qu'il vendait de faux remèdes à base de plantes à Parravon et, sur un coup de tête, elle l'a aidé à échapper à une foule vengeresse qui s'était aperçue que leurs seules vertus étaient laxatives. Elle a remarqué les talents d'Albi en *Déguisement* et elle espère qu'il partagera son art avec elle en temps utile. C'est une compétence dont un assassin a toujours l'usage.

Shalyir n'annonce pas ouvertement ce qu'elle est ni qui elle poursuit. Elle dit être une aventurière amenée par ses voyages à passer quelques temps dans ce trou perdu. Il est peu probable qu'elle accepte d'aider les PJ dans leur tâche et elle reste distante vis-à-vis de tout le monde sauf des Elfes. Ses habitudes sont celles d'un ascète et, même sous pression, elle garde son sang-froid.

Elle est aussi parfaitement consciente de ce qui est arrivé d'autre à Albi. Ce filou immoral est tombé éperdument amoureux de l'Elfe glaciale qui ne laisse pas les passions l'affecter. Sa bravade habituelle l'a déserté et il a trop d'inhibition pour se déclarer, mais il accompli des actes vraiment incroyables, comme écrire dans ses carnets des poèmes sur elle. Il commence à languir et ne mange presque plus. Il boit trop. Il reste même dans la grange commune, simplement pour être près d'elle (il prétend que c'est pour le spectacle qui est très pittoresque). Cette triste, très triste situation peut être impitoyablement exploitée par un MJ plutôt retord.

Le cas d'Alain Gascoigne est poignant. Visiblement déprimé, Alain ne se plaint pas de son sort et vaque à ses occupations. Il est clair que personne ne va lui rendre visite, mais tout le monde parle volontiers avec lui dans le village.

Au gré du MJ, un PJ ayant une carrière Guerrière peut effectuer un Test d'**Int** et remarquer quelque chose qui rappelle la démarche militaire dans l'allure de Gascoigne, même actuellement. Il peut en parler si on l'aborde amicalement ; il réagira chaleureusement si un plus jeune PJ se montre prêt à l'écouter pour s'améliorer. Les PJ feraient bien de se lier avec cet homme honnête et ce bon combattant.

Et puis, il y a Cecil de Vere Cholmondeley (*« cela se prononce "cheumley", voyez-vous »*), le visiteur d'Albion. Ce véritable charlatan se balade en Bretonnie depuis près d'un an, au frais des autres. Il a rencontré Gilles Papin à Grunère alors qu'il commençait à être dans une passe difficile ; en prétendant être un gentilhomme, le Duc de Wartsingham, Baron de Wartsand Hall, etc., il a convaincu le couple snob de l'héberger aussi longtemps qu'il le voudrait. Il est même parvenu à leur emprunter 10 CO, en affirmant que son domestique n'allait pas tarder à arriver de Parravon avec *"trois ou quatre coffres d'or et autres éléments essentiels"*.

Les natifs d'Albion sont réputés pour leur version excentrique de l'Occidental et pour leur incompétence quasiment totale au niveau des langues. Cecil ne fait pas exception ; bien qu'il se fasse comprendre en Occidental, son accent d'Albion et des traces de dialecte font qu'il est parfois pénible de l'écouter.



Les PJ devraient arriver à la conclusion, parfaitement exacte, que Cecil n'est utile à personne, si ce n'est à lui-même. On voit au premier coup d'œil qu'au moindre signe de désagrément, il se dépêchera de franchir les hauteurs pour s'éloigner le plus possible.

Cecil possède cependant un objet important. A Poussenc, ses doigts agiles ont soulagé une de ses victimes d'une dague magique. Cette arme pourrait être bien utile aux PJ, s'ils parviennent à l'obtenir.

De Bonnes Impressions

Ces PNJ ont un rôle important car ils peuvent tous contribuer à la défense de Frugelhofen — et de La Maisontaal quand le temps sera venu de livrer la dernière bataille.

Dès le début, vous devez noter les impressions que les PJ font sur Shalyir, Albi et Alain. Cecil est un parfait goujat uniquement dirigé par ses propres intérêts et son comportement ne sera absolument pas modifié par son opinion des PJ.

Shalyir : Avec elle, le mot-clé est respect. Shalyir réagit bien aux flatteries polies (et stylées) et apprécie les démonstrations de courtoisie et de chevalerie lorsqu'elles viennent d'hommes ayant de bon score en **Soc**, mais elle ne veut pas être importunée par des attentions superflues.

Albi : La camaraderie amicale et insouciante lui convient bien. Un compagnon de beuverie doit aussi écouter avec compassion un Albi complètement ivre qui s'épanche sur son amour éternel pour Shalyir. Faire les louanges de ses poèmes (qui sont abominables, même quand Albi est à jeun) est aussi un geste apprécié. Rester distant, ne pas trop boire avec lui et flirter ouvertement avec Shalyir, tout cela ne peut, bien sûr, que le contrarier.

Alain : Une politesse tranquille et le respect d'un PJ Guerrier / Forestier lui copnviennent tout à fait. Il n'apprécie guère la turbulence, la raillerie et le fait de ne pas observer les habitudes du village.

Dans le *Journal de l'Aventure*, vous trouverez un tableau de PNJ où vous pourrez noter les bonnes et les mauvaises impressions faites sur chacun. Marquez sur ce tableau tous les moments où certains PJ font quelque chose que le PNJ aime ou n'aime pas. La bonne volonté de ces trois personnes sera importante par la suite.

Evénements et Rencontres à Frugelhofen

Il est fort probable que les PJ voudront partir immédiatement à la recherche des tumulus et ils savent sans doute déjà qu'ils doivent aller voir le vieux Bardak, le Nain maître-érudit. Mais nous, nous savons que tout va devenir très compliqué dans peu de temps ; tout dépendra de l'impression que les PJ ont fait sur les villageois et particulièrement sur les PNJ principaux. Nous devons donc les faire séjourner assez longtemps pour qu'ils *puissent* laisser une impression — en rencontrant les gens, en interagissant avec eux, en repérant quelques indices astucieusement disposés, etc.

Ainsi — pour leur propre bien — les PJ doivent rester au village pendant les deux premières journées. Ce n'est pas difficile à organiser : le premier jour, le temps devient si mauvais que personne ne peut aller nulle part, le deuxième est un jour de fête et les PJ se retrouvent entraînés dans les distractions locales, que cela leur plaise ou non. Pendant tout ce temps, ils peuvent parler avec les PNJ, réunir des informations et se trouver à la meilleur place pour recevoir les témoignages plutôt inquiétants qui ne vont pas tarder à leur parvenir...

Le Premier Jour

Selon leur moyen de transport, les PJ arriveront à Frugelhofen entre midi et le début de soirée. Ils auront voyagé dans la montagne — avec un bref séjour à La Maisontaal — pendant quatre jours et ils seront très fatigués. Pour que cela soit bien clair, tous subissent un modificateur de -10 à tous les tests de caractéristique jusqu'à ce qu'ils avalent un repas chaud et qu'ils passent une bonne nuit de sommeil sous un toit.

Un Endroit où Dormir

Les PJ doivent commencer par trouver un endroit pour dormir. Tout le monde les dirige vers le Moulin après avoir annoncé l'absence d'auberge ou d'hôtel dans le village. Hector Brioche les reçoit promptement en souriant et en se grattant la tête d'une manière mi-affable, mi-amusée.

« *Et bien, encore des visiteurs ! Soyez les bienvenus à Frugelhofen ! Nous semblons devenir brusquement populaires — nous avons eu plus de visiteurs ces deux dernières semaines que normalement en dix ans ! Mes chambres d'ami sont déjà occupées, hélas* — il fronce les sourcils en réfléchissant rapidement — *les Papin ont un invité et il y a même un gars qui dort dans la grange ! Ah, j'ai une idée ! Essayez la Veuve Le Roux — la maison à deux étages à côté de l'étable et de la laiterie. L'étable lui appartient, vous savez, et elle pourrait accepter que vous y dormiez. J'ai bien peur que nous ne puissions vous offrir mieux pour le moment. Mais, s'il y a quoi que ce soit que je puisse faire pour vous pendant que vous êtes à Frugelhofen, faites-le moi savoir — excusez-moi, il faut que j'aille surveiller ma presse à cidre. Passez un bon séjour ! Oh — j'y pense — ce soir, j'organise une petite soirée. Je le fais tous les ans — demain, c'est notre fête locale, vous savez — et tout le monde passe. Considérez-vous comme invités.* »

Ce passage apparemment inutile au Moulin remplit quatre objectifs.

Premièrement, les PJ se font une idée de la disposition du village pendant qu'ils le traversent.

Deuxièmement, lorsqu'ils approchent du Moulin, les PJ aperçoivent Shalyir Maindelune qui flâne, en ayant l'air de s'ennuyer, et lance quelques cailloux dans l'eau. Elle les jauge d'un coup d'œil rapide, mais attentif, puis elle se dirige vers la pommeraie. Les Elfes armurés et armés n'étant pas légion dans ces contrées lointaines, les PJ peuvent s'y intéresser et tenter d'engager la conversation.

Troisièmement, ils sont ainsi invités à la réunion chez Hector ; en plus de les retenir au village, cela fournit une excellente opportunité pour rencontrer les gens et réunir des informations.

Enfin, les PJ se souviennent peut-être que Grumbli et Thalgrim ont mentionné que la meilleure carte de visite pour se présenter à Bardak Barantan, à la Mine Gimbrin, est une bouteille d'eau-de-vie de Brioche. Hector leur en vendra volontiers une pour 1 CO 5/- ; ils peuvent marchander et l'obtenir pour 1 CO 2/6, mais pas à moins. Hector assure que son eau-de-vie est particulièrement âgée (vrai) et qu'elle est très bonne (aussi vrai).

En se rendant chez la Veuve Le Roux, les PJ obtiennent l'autorisation de séjourner dans l'étable. Elle ne demande pas de paiement, mais si les PJ remarquent des bêtes nuisibles de tout genre, elle apprécierait qu'ils l'en débarrassent. Elle les prévient qu'ils risquent d'être réveillés très tôt, car ses vaches sont traites à l'aube.

L'étable est sèche, mais pleine de courant d'air. Le foin est en volume suffisant pour assurer un "lit" confortable, diverses bâches peuvent à la rigueur servir de couverture. Deux mules au mauvais caractère (appartenant à Gilles Papin) et un âne (appartenant aux frères Bergman) occupent les stalles réservées aux chevaux.

Une Brusque Tempête

Dans le cas où les PJ songent à partir directement dans la montagne, des nuages se rassemblent pendant qu'ils parlent à la Veuve Le Roux. On y voit autant que de nuit, les cieux se déchirent et la pluie se déchaîne. Toute personne qui tente d'aller où que ce soit avec ce temps ne cherche que les ennuis ; les villageois feront tout leur possible, sans recourir à la violence, pour empêcher les PJ de partir.

Une odeur alléchante sort bientôt de la cuisine de Katrina Le Roux et elle propose un véritable banquet aux PJ — en entrée un ragoût de lapin, du poisson à la vapeur et des pigeons désossés farcis, ensuite le plat de résistance,

du bœuf rôti aux herbes qui fond tout simplement dans la bouche, suivi par une tarte aux fruits et un ou deux verres de l'eau-de-vie de pomme d'Hector Brioche. Les Halfelings devraient tomber follement amoureux d'elle.

Si les PJ insistent absolument pour quitter le village, ils offenseront tout le monde — en particulier la Veuve Le Roux. De plus, par mauvais temps, les montagnes sont très dangereuses. Les PJ devraient tous se faire tremper et attraper des rhumes carabinés (comme décrit dans le voyage jusqu'à La Maisontaal) ; laissez-les s'éloigner de 400 mètres du village, puis le PJ le plus outrecuidant glisse sur la piste détrempée et tombe quelques trois ou quatre mètres en contrebas dans la Vaswasser. Il s'en tire sans dommage, mais il est couvert de boue et encore plus mouillé que les autres. Si *cela* ne suffit pas, essayez les coulées de boue, les chutes de pierres et les éclairs qui les frôlent de justesse.

Portes Ouvertes

La tempête se calme une heure après le coucher du soleil et les PJ ont l'occasion de rencontrer quelques-uns des villageois. Hector Brioche ouvre toujours sa maison à tout le monde la veille du Jour de Pierre et la plupart des gens viennent y passer une heure ou deux. Les deux seules exceptions sont les frères Bergman, qui sont toujours à la chasse, et Alain et Véronique Gascoigne, qui n'acceptent jamais d'invitation.

La soirée se passe assez agréablement. Les frères Lauterbach sont rapidement ivres et se mettent simultanément à faire du plat à Hedwig et Tilda Krautheim qui les repoussent. Cecil trône dans un coin et régale une audience avide, composée des Papin, Giscard et Lagisquet, avec des récits de week-ends de chasse sur ses terres du Wartsinghamshire. Albi reste assis contre un mur et regarde désespérément Shalyir ; celle-ci se trouve à l'opposé de Cecil, le dos tourné au mur et gardant une vision générale de la pièce, y compris de toutes ses issues (la force de l'habitude !) avec une chope de cidre à la main et apparemment perdue dans ses pensées. Le Vieux Reinwald Lutter s'installe dès le début près du cidre et, au bout d'une demi-heure, il harangue allègrement toute personne à portée d'oreille à propos d'une chose ou d'une autre — malheureusement il est tellement incohérent que personne ne peut dire de quoi il parle !

La Veuve Le Roux reste auprès des PJ, se charge des présentations et agit comme la maîtresse de maison. Lorsque la soirée s'avance, il y a 45% de chances pour qu'elle ait abusé de l'eau-de-vie de pomme et qu'elle coince le PJ Humain de plus de 30 ans ayant le meilleur score en **Soc**, expliquant longuement dans un excès de sentimentalisme à quel point il lui est agréable d'avoir quelqu'un à qui parler depuis qu'elle a perdu son mari — le PJ devrait commencer à s'inquiéter, à moins qu'il ne soit attiré par la perspective de mener une vie de couple dans un village montagnard !

Les réponses aux questions spécifiques que les PJ peuvent poser sont indiquées plus loin. La plupart des PNJ répondront à la politesse par la politesse et, pourvu que les PJ ne commettent pas un épouvantable impair social, ils seront parfaitement intégrés.

Les personnages ayant la compétence *Etiquette* qui parlent avec Cecil réaliseront avec un Test d'**Int** qu'il n'est pas ce qu'il prétend être. Cela peut permettre de l'obliger à se rendre utile par la suite, mais si les PJ le dénoncent immédiatement, il niera vigoureusement et sera soutenu par les Papin — ils ont bien trop à perdre s'il se révèle être un charlatan.

Shalyir reste distante, mais ne se montre pas inamicale ; un autre Elfe peut l'amener à se détendre en réussissant un Test de **Soc**. Elle ne laisse rien indiquer qu'elle est un assassin, mais prétend être une mercenaire ; si le Test de **Soc** est réussi de 20 ou plus, elle passera volontiers la soirée à échanger des anecdotes d'aventure avec un PJ Elfe. Mais rien dans ce qu'elle racontera ne donnera d'information sur elle-même.

Albi est content d'avoir de la compagnie — particulièrement la compagnie de nouveaux arrivants qu'il n'a pas encore eu l'occasion d'ennuyer à mourir avec son amour désespéré pour Shalyir. C'est un bon compagnon de beuverie — quoique un peu larmoyant — mais on court toujours le risque de voir le livre de poésie apparaître après quatre ou cinq verres de cidre.

Hector Brioche et sa famille circulent dans tous les sens, remplissent chopes et verres et s'assurent que tout le monde s'amuse. Le chef de famille ne semble pas être le seul à pouvoir faire quatre ou cinq choses à la fois. En conclusion, les PJ ne pourront pas parler plus de trois minutes à la fois aux différents Brioche. Si vous aimez recourir aux astuces de MJ, utilisez un sablier ou un chronomètre — à la fin du temps imparti, la conversation cesse brutalement car un autre Brioche crie qu'ils sont à court de cidre, ou un autre villageois réclame l'attention du parleur.

Les gens commencent à rentrer chez eux vers minuit et la famille Brioche, toujours aussi active, se met à tout débarrasser et à tout nettoyer. Toute proposition d'aide de la part des PJ sera poliment déclinée et ceux-ci devraient comprendre qu'il est temps de se retirer.

Le Deuxième Jour

Debout et Fin Prêt !

Les PJ sont réveillés à l'aube par les mugissements des vaches. Tous ceux qui ont goûté le cidre et/ou l'eau-de-vie de pomme doivent réaliser un Test d'**E** (*Résistance à l'Alcool* +10, *Immunité contre les Poisons* +10, Nains +10, Halfelings +10) ; Ceux qui échouent souffrent d'une gueule de bois carabinée — toutes les caractéristiques en pourcentage sont réduites de moitié et les personnes affectées doivent effectuer un Test de **FM** à chaque bruit supérieur à une conversation normale — l'échec signifie qu'elles ne peuvent rien faire d'autre que se tenir la tête à deux mains et se recroqueviller.

Les personnages souffrants peuvent tenter de nouveaux Tests d'**E** (mêmes modificateurs que précédemment) toutes les heures — en cas de succès, les caractéristiques réduites remontent de 1D10 points. Bien sûr, elles ne peuvent pas dépasser leur niveau initial et, lorsqu'elles sont toutes redevenues normales, la gueule de bois du PJ a disparu. Une aide médicale peut réduire le temps de récupération — une application de *Traumatologie* ou de *Connaissance des Plantes* par une personne qui réussit un Test d'**Int** augmentera chaque caractéristique réduite de 1D10 points ; ce traitement ne peut être appliqué qu'une fois sur chaque personne.

Ces gueules de bois particulièrement redoutables ont une double origine. Tout d'abord, les boissons d'Hector sont plus fortes que ce qu'elles paraissent — particulièrement le cidre, qui est plus proche du vin que de la bière au niveau de l'alcoolisation. Ensuite, nous tenons à encourager les PJ à rester une deuxième journée à Frugelhofen, pour s'immerger dans la couleur locale pendant la fête du Jour de Pierre, pour interagir avec les villageois et les PNJ principaux et pour se trouver au bon endroit afin d'apprendre les nouvelles inquiétantes qui, à l'instant où vous lisez cette partie, sont déjà en chemin. Vous pouvez nous croire sur parole, les breuvages d'Hector sont *redoutables* — et s'il y a quelque chose qui peut retenir les PJ sur place, c'est bien un profil réduit.

Si cela n'est pas suffisant, la Veuve Le Roux est debout au chant du coq et prépare un petit déjeuner de saucisses grillées et d'œufs brouillés. Les personnages malades doivent réussir un Test de **Cl** (au niveau réduit, *Immunité contre les Poisons* +10, Nains +10, Halfelings +30) pour ne serait-ce que penser au petit déjeuner ; ceux qui parviennent à se forcer à manger doivent réussir un Test sous la somme de leur **E** et de leur **FM** réduite (mêmes modificateurs) pour éviter d'être malades.

N'hésitez pas à insister lourdement sur les nausées des PJ — que les joueurs se sentent aussi mal que leur personnage.

Jour de Pierre

Le Jour de Pierre est une fête annuelle locale qui dure toute la journée. Son origine se perd dans la nuit des temps. Tous les villageois y participent et les familles Wernicke et Kassenbrinck viennent de leurs fermes isolées pour assister aux festivités.

Les villageois laisseront voir qu'ils sont déçus et légèrement offensés si les PJ annoncent leur intention de partir. Les visiteurs honorés ne peuvent tout simplement pas aller se promener dans la montagne le Jour de Pierre ! Après tout, leurs vieux tumulus seront encore là demain et ce n'est pas une journée de plus ou de moins qui fera la différence. *Tout le monde*

vient au village pour la fête — excepté cet Armand Le Roux qui est à moitié fou et ces vauriens de frères Bergman. Et c'est déjà bien assez de malchance que ces trois-là ne se montrent pas, si en plus les visiteurs s'en vont !

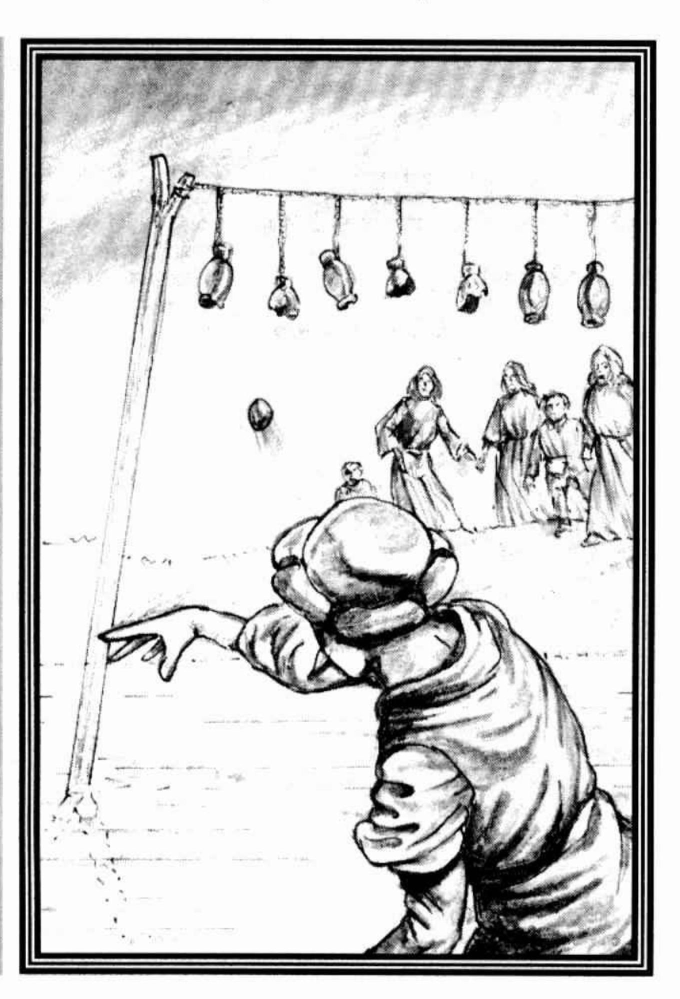
Les personnages doivent bien comprendre que leur absence en ce jour de fête offensera vraiment les villageois ; laissez passer aussi quelques insinuations sur les croyances concernant le mauvais sort qui menace tous ceux qui quittent le village le Jour de Pierre. Un des habitants pourrait même tenter de conclure un accord avec eux — s'ils restent pour le Jour de Pierre, il les guidera pendant leurs recherches.

La Chasse aux Pierres

Ce premier événement de la journée se déroule peu après le petit déjeuner. Tout le monde se rassemble au cœur du village puis se rend en une solennelle procession jusqu'à la berge de la Vaswasser, où chaque villageois ramasse la plus grosse pierre qu'il peut aisément porter. Puis, l'un après l'autre, ils contournent le village, et vont ajouter leur pierre au cairn près du gué.

C'est à la fois un rituel et un aménagement du cours d'eau. L'ajout de pierres à un cairn en signe de respect est, d'une part, une pratique courante dans les cultes de Taal et de la Foi Antique. Le retrait de pierres du lit de la Vaswasser permet, d'autre part, d'approfondir la section qui coule dans le village, ralentissant le débit de l'eau et favorisant la présence de poissons et d'oiseaux aquatiques.

La procession est menée par Hector Brioche qui agit en chef de village semi-officiel. Les "invités honorés" le suivent — d'abord Cecil, puis Shalyir, Albi et les PJ. Au moment où les villageois achèvent le rituel, une légère animation se produit et tout le monde s'écarte. Véronique Gascoigne, portant d'épais voiles, sort de son habitation en s'appuyant lourdement sur le bras de son mari ; ensemble, ils ramassent deux pierres et les apportent au cairn. Les PJ devraient comprendre que c'est la seule occasion où elle sort de chez elle — une indication que le rituel est vraiment pris très au sérieux. Tout PJ qui tentera de regarder derrière les voiles commettra un impair social impardonnable et aura sans doute affaire à un Alain outragé.



La Chasse aux Pierres dure deux heures. Lorsque chacun a fait le tour du village en transportant sa pierre et l'a mise sur le cairn, les gens retournent au cœur de la commune. Les PJ peuvent entendre les villageois qui grommellent entre eux à propos d'Armand Le Roux et des Bergman qui amènent le mauvais sort sur la localité en étant absent.

La Lapidation des Pots

Le deuxième événement de la journée se déroule en fin de matinée, pendant la préparation du repas. Une corde est tendue en travers du gué, accrochée à deux grandes perches et sur laquelle sont pendues une vingtaine de jarres bouchées en argile.

Les enfants se tiennent sur une rive, pendant que des villageois et les invités restent sur l'autre, armés de cailloux. Un des pots est plein de fruits confits et de sucreries, les autres sont remplis de sable et de gravier. Il s'agit de briser les pots jusqu'à la découverte des confiseries que les enfants vont ensuite ramasser dans l'eau.

Les pots sont de petites cibles et les cailloux sont considérés comme des projectiles improvisés, ce qui inflige un malus de -20 à tous les Tests de **CT** pour toucher. Les caractéristiques des pots sont : **R** 3, **D** 1. Lorsque l'un d'eux est cassé, lancez 1D20 ; c'est celui des bonbons sur un 20, puis sur 19-20, puis 18-20, 17-20, au fur et à mesure que le nombre de pots diminue.

A Table !

Après la découverte et la récupération des bonbons, le repas est prêt et tout le monde retourne au village pour manger. Un festin monstrueux a été préparé en plein air, et le vin et le cidre coulent à flot.

Si quelqu'un souffre encore de la gueule de bois, il doit réaliser un Test d'**E** (*Résistance à l'Alcool* +10, Nains +10, Halfelings +20) la première fois qu'il avale un verre. S'il réussit, le principe consistant à soigner le mal par le mal fonctionne et le personnage est remis d'aplomb — toutes les caractéristiques reviennent à leur niveau original. Si le test échoue de 20 ou plus, l'état empire — chaque caractéristique est réduite de 1D6 points supplémentaires, récupérables normalement. Si le test échoue de moins de 20, il n'y a pas d'effet.

Le repas dure plusieurs heures, jusqu'à la fin de l'après-midi. Viennent ensuite la musique et les danses jusqu'au crépuscule. Les PJ ont alors l'occasion de chercher des informations dans le village.

Informations

Pendant leurs deux jours passés à Frugelhofen, les PJ ont l'opportunité de rencontrer et de discuter avec la plupart des villageois et, en particulier, avec les quatre PNJ principaux : Shalyir, Albi, Cecil et Alain. En plus de leur faire bonne impression (ou le contraire), ils pourront aussi poser des questions sur les environs et sur les tumulus dans la Vallée du Frugelhorn.

Les renseignements déjà fournis sur Frugelhofen et sur la Vallée du Frugelhorn devraient vous permettre de répondre aux demandes les plus courantes. La plupart des villageois ne savent rien de ces tombeaux, ni même si quelqu'un peut en parler. Quand ils auront demandé quatre ou cinq fois, les PJ seront envoyés chez Hector Brioche. A ce stade, ils devraient avoir compris que, quel que soit le sujet, Hector est le meilleur interlocuteur et ils peuvent très bien commencer avec lui.

« *Des tumulus, hein ?* — dit-il en se grattant la tête, l'air aimablement étonné. — « *En fait, je n'en sais trop rien. Vous devriez essayer à la mine. Leur maître-érudit — j'arrive pas à me souvenir de son nom — il a apparemment passé l'essentiel de sa vie dans la vallée ; alors, si quelqu'un sait quoi que ce soit sur des tumulus, ce ne peut être que lui.* »

Si les PJ ont dérangé ou offensé les villageois de quelque manière que ce soit, Hector pourrait bien préférer garder cette information pour lui et laisser les PJ se débrouiller pour fouiller la montagne.

Evénements et Rencontres

En plus de leur participation à ces charmantes célébrations campagnardes et de leur quête de renseignements sur les tumulus, les PJ ont eu l'occasion de faire diverses rencontres et de se mêler à différents événements. Voici deux idées ; vous pouvez en trouver d'autres en vous inspirant des descriptions des habitants. N'en faites cependant pas trop. Les PJ ne seront là que pendant une journée et demi et il y a des limites à ce qui peut raisonnablement arriver dans un village montagnard. En outre, l'animation sera bien suffisante par la suite...

L'Agression des Lauterbach

Les frères Lauterbach choisissent un PJ masculin (le plus chétif de préférence) et l'insultent abondamment. Bien sûr, ils sont ivres. Les PJ devraient s'en sortir, au pire, avec des nez ensanglantés mais la façon dont l'incident est abordé est importante. S'ils font tout leur possible pour éviter la bagarre et, ensuite, essaient d'y mettre fin rapidement, proprement et sans dégainer leurs armes, les villageois (et y compris Alain Gascoigne) leur seront très favorables. Si les PJ blessent les Lauterbach, ils seront très mal vus par tout le monde (y compris tous les PNJ principaux).

Mort en Altitude

A la fin du deuxième jour, Leopold Krautheim, onze ans, déboule dans le village ; parti pour relever ses pièges à lapin sur les hauteurs au nord, il a découvert Armand Le Roux qui dormait et il lui a lancé une pierre. Armand n'ayant pas bougé, il s'est rapproché et lui a donné un coup de pied, en vain. Leopold a donc pensé qu'Armand était gravement blessé. Alain Gascoigne et Hector Brioche se rendent immédiatement sur place. Toute proposition d'aide immédiate et spontanée des PJ leur accordera un bon point auprès d'Alain. Shalyir n'est pas au village et Albi l'a suivie pour tenter de l'espionner.

Leopold conduit le groupe auprès du corps, à 1,5 kilomètre au nord du village. Il gît sur le ventre et lorsqu'il est retourné, la cause de la mort devient évidente — une blessure à l'estomac l'a pratiquement coupé en deux. Il porte d'autres entailles un peu partout et tout personnage qui réussit un Test d'**Int** sans modificateur réalise qu'elles ont été infligées par une lame — Armand a été assassiné. Si tous les PJ échouent au Test **d'Int** et que quelqu'un commence à parler d'attaque par une bête sauvage, Alain signalera que les coupures sont dues à une arme tranchante.

Tout personnage ayant une certaine expérience en médecine, en trafic de cadavres ou en nécromancie et qui examine le cadavre de près, réalisera avec un Test réussi d'**Int** qu'Armand est mort depuis plusieurs heures — le sang de ses blessures est coagulé et son corps raidi par la rigidité cadavérique est complètement froid. Si le Test d'**Int** est réussi de 20 ou plus, il atteindra la conclusion qu'Armand est mort durant la nuit précédente.

Aucune trace ne peut être découverte dans les environs, quel que soit le nombre de personnes qui se mettent à fouiller les lieux, mais avec un Test d'**I** réussi, il est possible de découvrir un petit os sur le sol, à un mètre du cadavre. Un Test réussi **d'Int** (Médecin, Estudiant en Médecine ou Nécromant +20, *Identification des Mort-Vivants* +10, sinon -10) permet de l'identifier. Il s'agit des deux dernières phalanges d'un doigt humain partiellement soudées comme à la suite d'une fracture guérie. L'os porte une tache de sang séché.

Armand a été la première victime de la terreur Mort-vivante qui va s'abattre sur Frugelhofen. L'os appartenait à l'assaillant. Laissez aux personnages le temps de parvenir à cette conclusion par eux-mêmes. Si cela ne se produit pas, le plus malin d'entre eux a droit à un Test d'**Int** pour émettre la théorie que l'os provient d'un Squelette Mort-vivant, qui a abattu Armand.

Alain et Hector voudront maintenir secrète la découverte de l'os, de façon à ne pas provoquer la panique chez les villageois. Ils veulent s'accorder un temps de réflexion pour mettre au point un plan d'action. Après en avoir discuté avec les PJ, ils décident de dire qu'Armand a probablement été tué par des bandits — ou des Skavens si les PJ ont mentionné leur rencontre avec Rasskabak. Cette histoire maintiendra les gens en état d'alerte et armés, mais sans créer de panique.

« *Il faut aussi* — dit Alain — *aller à la ferme Wernicke — et Kassenbrinck — s'assurer qu'ils sont bien rentrés chez eux après le Jour de Pierre. Et nous devrions aussi prévenir la mine.* » Sa dépression et sa tristesse habituelles oubliées, Alain s'est transformé en un soldat calme et compétent qui évalue la situation et décide des mesures appropriées. Même Hector l'écoute en silence, sans interjection et sans embarras. Alain se dirige vers la ferme pendant que Hector retourne au village apporter la triste nouvelle à la Veuve Le Roux.

« *Nous enverrons un messager à la ferme des Kassenbrinck,* — crie Alain par dessus son épaule. — *Vous autres, allez prévenir les gens de la mine — si je ne me trompe pas, vous deviez y aller de toute façon.* » Si les PJ n'ont pas encore entendu parler de Bardak Barantan, le Nain maître-érudit, Alain mentionnera que Bardak détient peut-être des connaissances sur les tumulus, s'il leur faut une motivation supplémentaire.

A la Mine

Les événements que nous avons décrits devraient être suffisants pour conduire les PJ à la Mine Gimbrin, où ils livreront la première de leurs batailles contre les Mort-vivants.

A ce stade, un élément pourrait les gêner. En effet, la phase suivante de l'aventure consiste à nouer de bonnes relations avec une mine pleine de Nains, et les PJ Elfes pourraient poser un problème. Les joueurs risquent de suggérer d'envoyer ces derniers à la ferme, pendant que les autres iraient à la mine — cela ne pourrait qu'affaiblir le groupe pour l'affrontement.

Découragez cette division à tout prix. Alain et Hector souligneront que la ferme Wernicke est très proche et qu'Alain l'atteindra rapidement ; de plus, il n'est pas nécessaire d'effrayer ses occupants en faisant apparaître brusquement un groupe d'étrangers. Les Nains ne sont pas de mauvais bougres et tolèrent assez bien les Elfes. Et les PJ n'auraient-ils pas peur de perdre des informations que les Nains pourraient avoir sur les tumulus des environs ? Les Elfes vraiment nerveux peuvent toujours aller jusqu'à la mine, tout en gardant leur distance vis-à-vis des Nains. Ils ne vont pas manger tout cru tous les Elfes qu'ils voient, heureusement. Employez tous ces arguments — par l'intermédiaire d'Alain ou d'Hector ou en allusions directes — pour maintenir les PJ ensemble.



Le Seigneur des Liches Attaque

Armand Le Roux est le premier à être tombé sous les forces du Seigneur des Liches. Heinrich Kemmler est prêt — et ses Mort-vivants se préparent à déferler sur la Vallée du Frugelhorn en entraînant la vague mortelle jusqu'à Frugelhofen.

Ce chapitre se divise en deux parties distinctes. Tout d'abord, les PJ se rendent à la Mine Gimbrin pour annoncer la mort d'Armand. Ils voudront sans doute parler des tumulus au Nain maître-érudit Bardak Barantan. Et ils le font sans savoir que la tombe qu'ils recherchent a déjà rendu son mort. Peu après l'arrivée des PJ à la mine, celle-ci est attaquée par une petite force de Squelettes — des sbires de Kemmler qui veulent des vies pour augmenter son pouvoir avant l'assaut sur Frugelhofen. Les Nains repoussent assez aisément cette attaque grâce à l'aide de leurs visiteurs ; ils se replient ensuite sur Frugelhofen pour se concerter avec leurs voisins humains. Les PJ, eux, doivent aller à la Ferme Wernicke pour faire évacuer la famille.

Une nouvelle fois, à peine les PJ arrivés, la ferme est encerclée par une autre force de Mort-vivants. Ils doivent combattre pour se frayer un passage afin de retourner, avec la famille Wernicke, à Frugelhofen.

Ces premières escarmouches affecteront la bataille de Frugelhofen, qui est abordée dans le chapitre suivant. Plus les survivants seront nombreux à atteindre Frugelhofen, plus les défenses contre l'attaque du Seigneur des Liches seront fortes. Et chaque survivant prive Kemmler d'une recrue. Si les PJ sauvent leur peau et laissent les autres à leur destin, ils pourraient bien le regretter lorsque Frugelhofen sera attaqué.



La Mine Gimbrin

La *Carte 7* montre les dispositions de la mine. La tête de mine aboutit dans le flanc de la vallée et un conduit amène l'eau d'une source dans le lit d'une rivière où l'or est débarrassé des impuretés qui l'accompagnent. Près de l'entrée de la mine, des cabanes d'habitation sont réparties de chaque côté du cours d'eau, et la salle commune constitue le cœur de ce petit village. Les Nains s'y rassemblent le soir pour chanter, boire, échanger des contes épiques de massacres de Géants et, plus généralement, passer un bon moment à la manière des Nains.

En tout, la Mine Gimbrin compte 16 Nains. Le profil de *Mineur Nain* est suffisant pour la plupart d'entre eux, sauf pour deux exceptions : Gimbrin Bonmeneur, le chef de clan qui a donné son nom à la mine, et Bardak Barantan le maître-érudit. Ces deux PNJ ont leur propre profil.

La mine est vaguement rattachée à la Forteresse de Karak-Brydda (Roche Brisée) située au fin fond des Montagnes Grises. Gimbrin a plus ou moins hérité de cette mine et de la charge de l'exploiter d'un parent mort (d'un cœur brisé, dit-on, par l'improductivité de cette mine) quelques cinquante ans plus tôt. La mine n'a jamais été la réussite que les Nains espéraient et le filon d'or, maigre et intermittent, est en cours d'épuisement. Les Nains améliorent l'ordinaire en chassant pour la viande et la fourrure et en vendant aux fabricants de bijouterie ordinaire de Parravon les meilleurs éléments du quartz semi-précieux qui accompagne l'or.

Au fil des ans, de plus en plus de Nains sont retournés à la Forteresse, laissant Gimbrin et quelques autres qui lui sont attachés ou liés par serment continuer à gratter jusqu'à ce qu'ils fassent enfin fortune ou qu'ils parviennent à renoncer sans perdre la face.

Cela n'aura guère d'incidence sur l'aventure, mais les PJ voudront peut-être bavarder avec certains d'entre eux. Ce que le PJ apprendra dépendra de ce que son interlocuteur pense de lui et de sa loyauté envers Gimbrin — un PJ non-Nain n'apprendra jamais rien qui puisse nuire au chef de clan.

L'Abord de la Mine

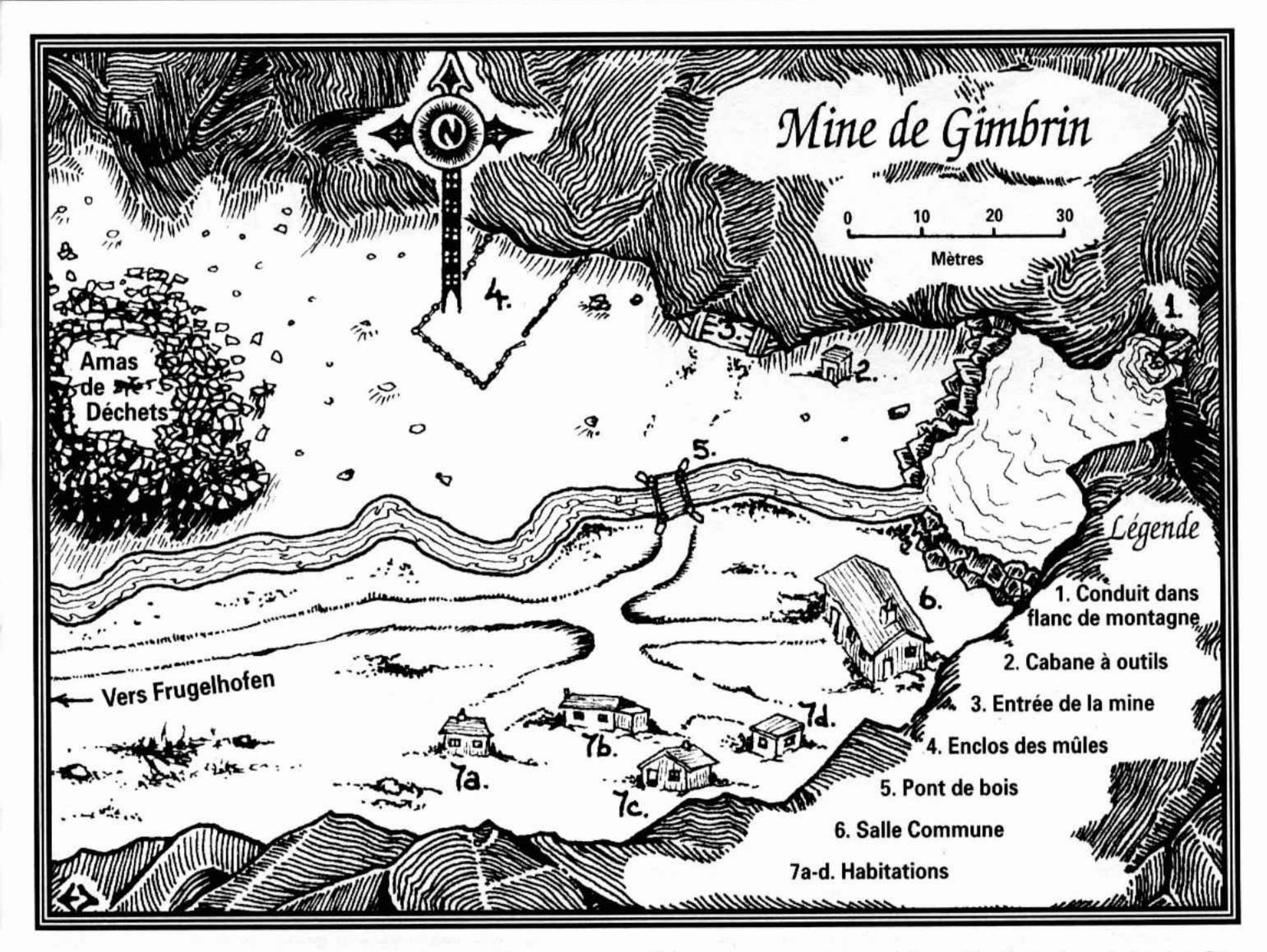
Le cadavre d'Armand a été découvert à la tombée du jour ; les PJ peuvent aller directement à la mine ou rentrer à Frugelhofen et repartir le lendemain à la première heure. Il faut deux heures pour atteindre la mine et la piste est en assez bon état ; les PJ ne risquent pas de se perdre dans les ténèbres grandissantes s'ils partent sans délai.

Approche Nocturne

Si les PJ s'approchent de la mine de nuit, ils verront en premier les lumières qui brillent dans la salle commune et les logements. Deux Nains se tiennent sur le pont, armés de haches et d'arbalètes ; ils apostrophent les PJ et se dirigent vers eux.

« HALTE ! Ne bougez plus, s'il vous plaît, et que vos mains restent visibles. Qui êtes-vous et que voulez-vous ? Vous n'êtes pas du coin, sans aucun doute. »

Les PJ ont, à ce moment, l'occasion d'expliquer la raison de leur présence ; les deux sentinelles les accompagneront ensuite dans la salle commune



auprès de Gimbrin, s'ils se montrent polis et convaincants. Si leur comportement est incorrect, les sentinelles insisteront pour qu'ils laissent leurs armes à l'extérieur — à ce stade, une petite assemblée de Nains regardera vers l'entrée de la salle et il sera donc tout à fait déconseillé de commencer une bagarre avec les gardes. Tout Elfe sera de toute façon désarmé — *« Ne m'en veuillez pas, ce sont les ordres de Gimbrin. »* Gimbrin soutiendra évidemment la sentinelle si une dispute se déclare à ce propos.

Approche Diurne

Si les PJ arrivent dans la journée, les Nains travailleront dans la mine et la plupart seront dans les zones souterraines. Ils seront interpellés de façon bourrue et devront expliquer la raison de leur visite. En supposant que les PJ ne se montrent pas offensants, ils seront conduits dans la salle (les Elfes devront laisser leurs armes à l'extérieur) et Gimbrin les rejoindra quelques minutes après.

Un Entretien avec Gimbrin

Gimbrin répète les questions que les sentinelles ont déjà posées mais n'en accepte aucune tant qu'il ne sait pas avec certitude d'où viennent les PJ, pourquoi ils se trouvent dans la Vallée du Frugelhorn et ce qu'ils viennent faire à la mine. Les PJ peuvent se trouver là soit pour demander à rencontrer le Maître-Erudit, soit pour les prévenir du meurtre du berger, soit pour les deux raisons.

Le Maître-Erudit

Si les PJ sont simplement venu demander audience auprès du maître-érudit sans amener d'avertissement aux mineurs, les Elfes ne seront pas admis. Ils seront raccompagnés hors de la salle et un petit groupe de Nains restera avec eux pour éviter qu'ils s'approchent de la mine. Ces Nains importuneront les Elfes avec les habituelles "railleries amicales" provocatrices et ils tenteront même de les entraîner dans une bagarre de poing si les Elfes leur renvoient leurs insultes.

Un messager est envoyé dans la mine auprès de Bardak. Si un des PJ exprime sa surprise de voir qu'un Nain aussi âgé et respecté que peut être un maître-érudit puisse encore travailler dans la mine, Gimbrin lèvera les yeux au ciel.

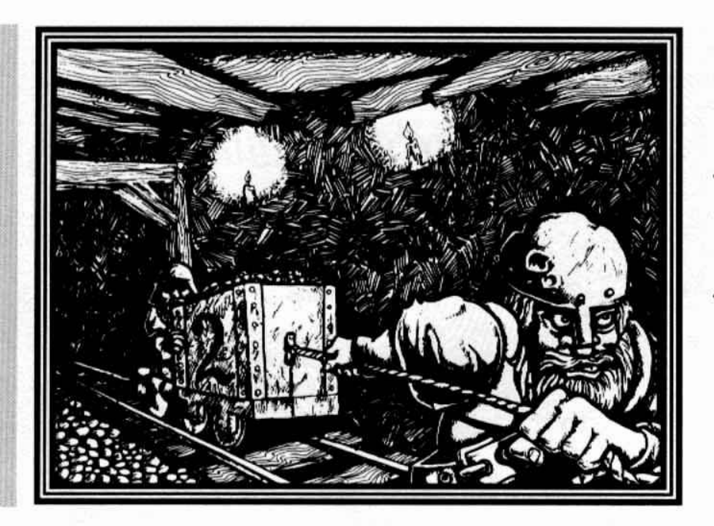
« Evidemment, il ne travaille pas — il y vit ! Vous ne croyez quand même pas que nous ferions vivre un maître-érudit dans une de ces bicoques plutôt que sous de la roche décente ? » Si un Nain a fait cette erreur, faites-lui bien sentir qu'il s'est ridiculisé.

La porte de la salle s'ouvre et un Nain d'âge vénérable, en robe, s'avance à petit pas. Gimbrin quitte son trône élégamment sculpté et se tient sur le côté pendant que le maître-érudit s'assied ; son ancienneté lui autorise ce privilège.

« Et bien ? — aboie le maître-érudit avec humeur, *— Vous êtes là, je suis là, vous feriez aussi bien de parler. »*

Bardak écoute attentivement les PJ pendant qu'ils s'expliquent. Au cours de sa longue vie, il a acquis un talent incroyable pour détecter les mensonges à partir de la posture, du regard et du timbre de la voix ; si un PJ lui ment, il le détectera s'il réussit un Test de **Soc** avec un bonus de +25. Dans ce cas, il crachera une chique noire et criera : *« Hors de ma vue, langue d'Orque menteuse ! »* Si les PJ veulent que l'audience se poursuive, l'offensant doit très vite se retirer.

Les aventuriers doivent se tenir bien droit, dire la vérité et, de préférence, offrir au vieux Bardak de l'eau-de-vie. Si l'un d'eux a l'honnêteté et la franchise de dire : *« On nous a dit que vous appréciez cette eau-de-vie, et nous*



espérons que vous... » Bardak goûtera une telle effronterie. Faites faire un Test de **Soc** (Elfe -20, Humain -10, Nain +10, eau-de-vie +20) au PJ qui parle le plus. S'il est réussi, il obtient la *Version Longue* de la réponse de Bardak. Sinon, il obtient la *Version courte*. Ceci est important car le site va bientôt être attaqué et, si les PJ n'ont pas eu la version complète, le maître-érudit risque de ne pas pouvoir la leur transmettre ensuite s'il est tué !

Quelle que soit la version obtenue, des gardes se ruent à l'intérieur dès que Bardak a fini — *L'Attaque de la Mine* a commencé !

La Version Courte

« Il y a un tumulus sur le Frugelhorn, peut-être bien celui que vous recherchez. Environ quatre cents ans, vu la dégradation des pierres et le tassement du sol. Pas plus de cinq cents ans, pour sûr. Tout près du glacier, il est — encore deux siècles, et il sera soigneusement aplati. C'est peut-être déjà le cas, ça fait si longtemps que je l'ai vu. Quand je suis venu ici pour la première fois — c'était du temps d'Hrugni — ça fait environ un siècle ; donc, quand je suis venu ici pour la première fois, les Humains racontaient des légendes sur quelque sorte de bandits — leur chef s'appelait Zimmer, Swimmer, enfin un nom comme ça. Ils disaient que le chef de Parravon avait envoyé toute une armée après lui. Humm — à mon avis, il faudrait toute une armée d'Humains pour découvrir la plus large extrémité d'une vallée. »

La Version Longue

« Là, sur le Frugelhorn, comme vous autres Humains l'appelez, se trouve le tumulus funéraire d'un chef de bandits. Tout près du glacier ; il sera complètement écrasé dans un siècle ou deux. Un bandit nommé Zimmer, Zimmerman, Swimmer, ou quelque chose de ce genre. L'est mort il y a quatre cents ans, à ce que j'ai appris. L'avait beaucoup d'hommes avec lui ; le duc de Parravon en personne a dû venir avec toute une armée pour l'épingler. Des sanguinaires, ces bandits étaient. Des rumeurs disent que leur chef avait conclu un pacte avec quelque force obscure ; de la sombre magie dans sa tombe, un sorcier que mon grand-papa connaissait le lui a dit. L'ira pas sous ce glacier assez vite pour moi. Ils disent que ses hommes — ceux qui lui ont survécu — sont tous revenus ici pour mourir. Attirés en quelque sorte. Ceux qui s'intéressent à cette tombe feraient mieux d'en rester éloignés, je dis. C'est un endroit maudit, et je me trompe pas. »

Un Avertissement

Si les PJ apportent les dernières nouvelles à la mine, il seront entraînés rapidement dans la salle commune. Gimbrin appelle tous les Nains (sauf les deux qui gardent la porte) à se réunir.

Si les aventuriers ne mentionnent pas les phalanges découvertes près du corps d'Armand, Gimbrin les remerciera poliment mais ne semblera pas du tout concerné. Un berger humain assassiné est un grave problème pour les Humains mais lui, il a une mine à diriger et cela ne le concerne pas vraiment. Cette suffisance sera anéantie par l'irruption des gardes qui donnent l'alarme ; allez à *L'Attaque de la Mine*.

Si les PJ mentionnent les os de doigt, Bardak aura une brusque aspiration et racontera la *Version Longue* de son histoire. Un calme tendu s'abattra dans la salle, que les gardes briseront en venant donner l'alerte lorsque *L'Attaque de la Mine* se produit.

L'Attaque de la Mine

Les attaquants sont remarqués alors qu'ils se trouvent à 300-400 mètres de la mine et qu'ils remontent rapidement la vallée. Il n'y a pas moyen de les contourner, ni de s'échapper. Ils sont trente Squelettes ; l'un d'eux (celui du milieu) est Bettino Taglielli, un Héros-Squelette — bien que, aux yeux des PJ, tous les Squelettes se ressemblent. Les profils de Bettino et des Squelettes normaux se trouvent dans le chapitre *Profils*.

Les assaillants sont au contact cinq rounds après que l'alarme a été donnée. Il y a 14 Nains plus les PJ dans la salle et il leur faut un round complet pour sortir tous. Un autre round est nécessaire pour préparer les sorts et les armes de distance ; il est donc possible de consacrer trois rounds au tir de projectiles avant d'en venir au corps-à-corps. Les Squelettes restent en un seul groupe — aucun d'eux ne s'éloignera de plus de 24 mètres de Bettino. Si un Squelette se retrouve à plus de 24 mètres de lui, il doit tester son *Instabilité*.

Diriger la Bataille

Vous pouvez diriger cette bataille de trois manières différentes.

Premièrement, vous avez le système *Bataille Narrative* qui se concentre sur ce qui arrive aux PJ et traite le reste de manière générale, permettant une grande rapidité et un usage facile.

La deuxième option consiste à jouer tous les moments de la bataille avec les règles de **WJRF** et en effectuant tous les jets de dé nécessaires ; c'est un peu plus lent, mais vous permet de détailler toute la bataille. Quelques notes sur cette option figurent dans la suite de ce chapitre.

Bataille Narrative

Dans ce système simplifié, les PJ et les Nains se livrent à un combat rapproché avec les Mort-vivants. Il n'est pas nécessaire de noter précisément qui est où, car la bataille est gérée sur un plan légèrement abstrait.

Amis et Ennemis

Chaque PJ affronte un seul Squelette. La moitié des PJ ont aussi un Nain (profil standard) à leur côté pour les aider, puisque le nombre des défenseurs de la mine dépasse le nombre de Mort-vivants. Vous pouvez décider aléatoirement quels sont les PJ qui bénéficient de ce soutien, ou vous pouvez vous montrer charitable en les attribuant aux trois PJ les plus faibles au combat.

Rester en Arrière

Un PJ peut rester en dehors du combat si le joueur le spécifie. Par exemple, un apprenti sorcier sans armure et possédant une simple dague ne peut raisonnablement pas charger et affronter directement un Mort-vivant. Cependant, plus les PJ sont nombreux à rester en arrière, moins ils auront d'aide de la part des Nains. Si un PJ se retire, un seul PJ sur trois sera secondé ; s'il y en a deux, seul un pour quatre le sera ; si trois ou plus se tiennent à l'écart, aucun des PJ qui combattent ne sera soutenu.

Gérez tous les combats entre les PJ et leurs adversaires mort-vivants avec les règles de combat de **WJRF**. Si un Squelette a deux adversaires (un PJ et un Nain), il frappera au hasard ; vous pouvez déterminer sa cible avec un dé ou vous pouvez décider qu'il frappera celui qui lui a infligé le plus de dommages au round précédent.

Peur

Chaque PJ et chaque Nain doit tenter un Test de **CI** (pour la *Peur*) au début du premier round de combat en mêlée. Ce test doit être fait lorsque les adversaires sont à portée de combat, et non lorsque le Squelette est à porté de vision ; c'est la vision du Squelette qui vient sur vous qui fait peur !

Une personne affectée par la *Peur* n'est pas paralysée, mais elle est clouée sur place et ne peut pas accomplir de déplacement important pendant ce temps. La seule et unique action possible est la parade des coups la visant ; elle-même ne peut pas en porter avec une arme. Elle peut crier ou hurler une sorte d'avertissement, si le MJ l'autorise (certains personnages pourraient ne pas pouvoir émettre plus qu'un couinement !)

Un PJ qui échoue au Test de **CI** doit le tenter au début de chaque round suivant jusqu'à sa réussite ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Squelette ; il pourra alors agir normalement.

La Mêlée

En même temps que vous vous préoccupez des combats impliquant les PJ, vous devez vous intéresser à la manière dont les autres Nains et Squelettes s'en sortent. Vous pouvez y arriver aisément sans avoir à lancer des douzaines de dés à chaque round, ce qui ralentirait considérablement le jeu.

A chaque round, déterminez le nombre de Nains qui ne combattent pas aux côtés des PJ (sans compter Gimbrin, qui est un personnage exceptionnel, et Bardak qui ne combat pas). Puis évaluez le nombre de Squelettes qui ne combattent pas les PJ. La table suivante vous indique une série de jets de dé à réaliser à chaque round de la bataille afin d'estimer combien sont blessés ou tués dans chaque camp.

IMPORTANT : Les jets de dé *ne* sont *pas* cumulatifs. Notez les résultats obtenus au premier round, puis faites les jets indiqués au deuxième round. *N'additionnez pas les deux résultats.* Le premier sert simplement de base pour le deuxième. Si le deuxième résultat est supérieur au premier, il le remplace — sinon, il est ignoré. Par exemple, le nombre de Nains blessés au Round 1 est 2 — le nombre 2 est inscrit. Au Round 2, le résultat est 3 — le 2 est barré et le 3 est inscrit. Si le résultat du Round 2 avait été 2, il aurait été ignoré.

Blessés et Morts lors de la Bataille Narrative

Round	**Nains**		**Squelettes**	
	Blessé	**Tué**	**Blessé**	**Détruit**
1	1D2	1D2-1	1D2-1	0
2	1D3	1D3-1	1D4	1D2
3	1D3+1	1D4-1	1D4+1	1D4
4	1D4+1	1D4-1	1D6+1	1D6
5	1D6+1	1D4	1D4+4	1D6+1
6	1D6+1	1D6	1D2+6	1D6+2
7	1D8	1D6	1D4+6	1D4+4

N'oubliez pas d'ajouter à ces chiffres les résultats des combats des PJ.

Vers la fin de la bataille, le nombre des blessés et des tués peut dépasser les forces totales en présence — dans ce cas, le nombre de détruits est exact et tous les autres sont blessés. Après 7 rounds (si la bataille n'est pas encore finie), le nombre de Squelettes restant devrait être si faible que vous pouvez achever les derniers avec des combats individuels.

Changement d'Adversaire

Les PJ qui détruisent un Squelette ont la possibilité d'en combattre un deuxième, s'ils veulent jouer les héros. A chaque fois, prenez note de l'événement — cela sera très important par la suite. Lorsque qu'un PJ attaque un deuxième Squelette, il aura *toujours* un Nain à son côté, puisqu'il va forcément en aider un déjà engagé dans un combat. Le Squelette peut être blessé, selon le temps de bataille qui s'est écoulé.

Round	**Chance de Blessure**
2	5%
3	15%
4	35%
5	50%
6	70%
7	90%
8+	100%

Un Squelette blessé n'a plus que 1D4 Points de Blessure. Ce n'est jamais visible — les Squelettes ne semblent pas souffrir et ne saignent pas et il n'est pas facile de savoir s'ils ont été blessés. Vous serez le seul à connaître le score en **B** de tout adversaire des PJ.

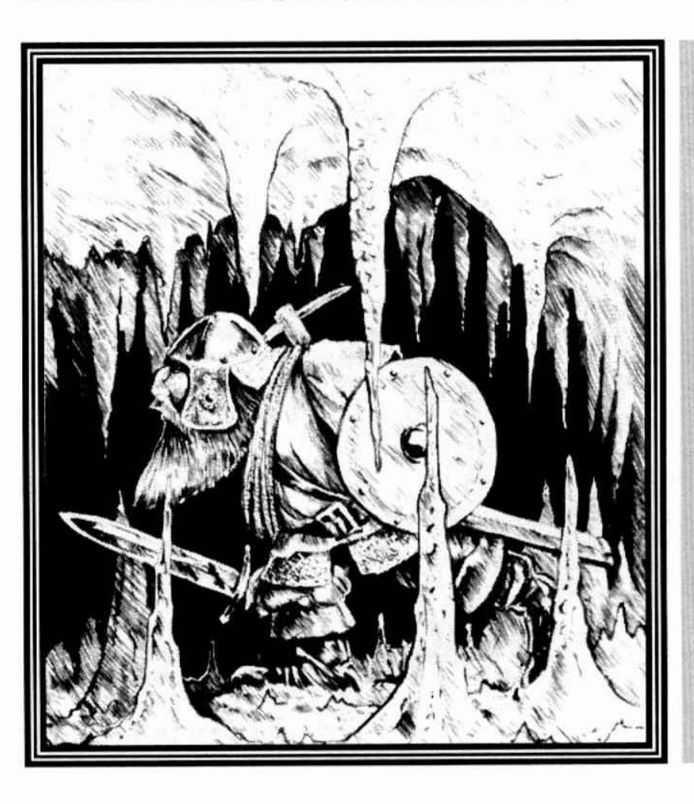
Lorsqu'un aventurier apporte son aide à un Nain, ce Nain a 25% de risques d'avoir été touché, s'il y a eu des blessés dans leur camp ; réduisez son score en **B** de 1D6 par rapport au profil normal.

Bravoure des PJ

A chaque fois qu'un PJ participe à la destruction d'un Squelette, ajoutez 1 au nombre de Squelettes détruits dans la *Table 1*. De plus, ne faites pas de jets pour déterminer les blessés et les morts parmi les Nains lors du round suivant celui où le PJ a détruit un Squelette — inspirés par l'exemple du PJ, les Nains combattent avec une ardeur renouvelée ! Les aventuriers qui choisissent une nouvelle cible peuvent décider d'aider un Nain en mauvaise posture si leurs joueurs y pensent et posent une question du style : « Y a-t-il un Nain en difficulté ? » Cela n'a pas d'effet particulier sur la bataille, mais les Nains s'en souviendront.

Gimbrin et Taglielli

Gimbrin devrait être traité comme un Nain particulier et, en tant que MJ, vous devrez effectuer les jets de dé le concernant. S'il venait à être tué ou gravement blessé, le moral des Nains en sera très affecté ; ils devront tous tenter un Test de **CI** contre la peur dès que leur chef tombera. Si un joueur annonce que son personnage reste près de Gimbrin, avec l'intention évidente de le protéger et de maintenir ainsi le moral des Nains élevé, cette attitude élégante devrait lui accorder quelques PE supplémentaires. Cela peut aussi provoquer une réponse du style : *« Je peux me débrouiller tout seul, allez donc jouer avec vos camarades ! »* de la part de Gimbrin, mais il est tout à fait possible de rester près de lui sans l'empêcher de s'amuser (à moins qu'il ne prenne un mauvais coup).



Protégez Bettino Taglielli autant que possible. Il reste en arrière et il est donc impossible de l'atteindre directement. Il ne peut être attaqué que par un PJ (ou Gimbrin) visant un deuxième adversaire. Comme il n'est guère différent des autres Squelettes, comment allez-vous savoir qu'il est attaqué ? Lorsqu'un nouvel adversaire est choisi, lancez 1D6 ; sur un résultat de 5-6, le nouvel adversaire est Taglielli. Si les PJ ou Gimbrin ne l'atteignent pas, Taglielli sera le dernier Squelette à rester debout.

Lorsque Taglielli est abattu, les Squelettes restants deviennent sujets à la *Stupidité* et doivent faire des tests à chaque round jusqu'à la fin du combat. Ils doivent aussi immédiatement Tester leur *Instabilité* ; ce test se répète à 10 rounds d'intervalles, si la bataille est aussi longue.

Quand le Calme Revient

A la fin de la bataille (quand tous les attaquants Squelettes ont été détruits), il est temps de se pencher sur quelques petites choses. En effet, l'issue de ce combat aura une conséquence significative sur l'issue d'événements futurs.

Héros ou Couards ?

Après la bataille, vous devez noter la performance des PJ sur une Echelle d'Héroïsme allant de 0 à 4, de la façon suivante :

COUARD (0 POINT) : Les PJ se sont cachés derrière les Nains, ont tenté d'éviter le combat et se sont montrés activement pusillanimes.

PLEUTRE (1 POINT) : Certains PJ ont combattu, mais ont fui au premier signe de vrai danger, ou encore ils sont venus aider les Nains lorsque ceux-ci ont repoussé le plus gros de l'attaque : *« Le Nain a-t-il touché ce Squelette ? Semble-t-il que je puisse l'achever vraiment facilement ? »*

MOYEN (2 POINTS) : Les PJ ont fait leur part, mais sans plus, et seuls les Guerriers et les Forestiers ont activement participé à la mêlée, avec le soutien éventuel d'un Voleur, vers la fin.

BRAVE (3 POINTS) : Les PJ ont fait leur part, certains ont même affronté plusieurs adversaires et les joueurs se sont inquiétés du sort des Nains : *« Certains d'entre eux sont-ils en danger, et assez proches pour que je puisse aller à leur rescousse ? »*

HÉROIQUE (4 POINTS) : Les PJ ont mené la charge, ont combattu autant qu'ils le pouvaient, ont pris des risques pour sauver des Nains et ont généralement fait preuve d'un courage remarquable et d'une résolution inébranlable. Cela n'inclut pas les actions dues à la folie, la bêtise ou un jeu irréfléchi (ex. un apprenti sorcier sans armure armé d'un seul couteau émoussé qui charge un groupe de Squelettes). En tant que MJ, vous êtes seul juge des positions de chacun.

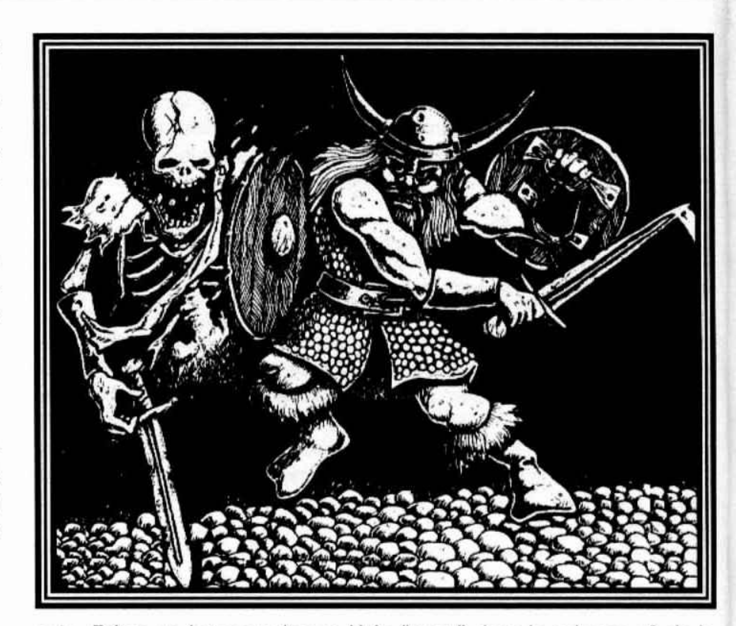
La *Table d'Héroïsme* du Journal d'Aventure vous permettra d'enregistrer le niveau de bravoure des PJ pendant cette bataille — cela sera important par la suite. Evaluez l'équipe comme un tout, en vous mettant dans la position des Nains et en décidant de la façon dont les aventuriers les ont impressionnés par leurs prouesses guerrières. Si un ou deux PJ se sont montrés très courageux et un ou deux très couards, le groupe devrait se situer juste au-dessus de la moyenne. N'oubliez pas que certains d'entre eux se doivent d'être physiquement prudents (de faibles lettrés par exemple). L'instinct de conservation n'est pas de la lâcheté, alors ne punissez pas les PJ qui ont eu une telle attitude !

Les Blessés

Les PJ et les Nains ne devraient pas subir de grands dommages durant cette bataille, sauf s'ils se débrouillent très mal, ou si les dés sont vraiment contre eux. Un ou deux Nains peuvent mourir, quelques PJ risquent une vilaine blessure, mais ce ne devrait pas aller plus loin.

Les Nains *Blessés* auront perdu 1D6 Points de Blessure qu'ils peuvent récupérer par les manières habituelles, la magie, les soins médicaux, etc.

Dans le système *Bataille Narrative*, les Nains morts peuvent simplement souffrir de blessures incapacitantes, plutôt que d'avoir été vraiment



tués. Faites un jet pour chaque Nain "mort" dans la colonne +3 de la *Table des Coups Critiques* de **WJRF** et déterminez le nombre de morts véritables et l'étendue des blessures incapacitantes. Là aussi, ces blessures peuvent être traitées avec les techniques habituelles.

Toutes les victimes du côté des PJ et des Nains doivent être ensevelies à la mine : les survivants sont trop blessés ou trop fatigués et les Nains qui doivent emmener leurs affaires les plus essentielles (et l'or !) n'ont que deux mules dans l'enclos. Notez soigneusement le nombre de corps enterrés — cela sera important plus tard...

Les PJ pourraient bien décider de détruire les cadavres et les restes des Squelettes pour éviter de nouvelles manipulations nécromantiques. Cette excellente initiative devrait être récompensée par des PE — toute une série de récompenses en points d'expérience figure dans le chapitre *Conclusion de l'Aventure*.

Les Squelettes peuvent être rapidement brûlés (en utilisant des étais de mine comme combustible si nécessaire), mais les Nains refuseront que leurs morts soient incinérés — un Nain doit être enterré dans la roche d'où il a jailli. Le temps manque visiblement pour creuser les tombeaux appropriés dans la pierre ; Gimbrin (ou celui qui commande les Nains à la fin du combat) acceptera cependant de déposer temporairement les corps au plus profond de la mine et de sceller l'endroit en faisant s'écrouler une grande partie de l'accès.

Et Maintenant ?

A ce stade de l'aventure, les PJ devraient avoir une vague idée de ce qui les attend — Quelque Chose s'est Produit au tumulus qu'ils recherchaient et d'autres Mort-vivants pourraient bien les guetter dans les environs.

Le chef nain (Bardak assumera ce rôle si Gimbrin est tombé) suggère que tous se rendent à Frugelhofen pour se concerter avec leurs voisins humains. Deux Nains protestent contre l'abandon de la mine, la fuite devant quelques Squelettes, etc. mais les avis les plus sages l'emportent. Tous les gens des environs doivent être alertés s'il s'avère que ces créatures n'ont pas été toutes anéanties ; les Vivants doivent mettre un plan au point pour résoudre le problème des Mort-vivants.

Les Nains sont prêts à partir pour Frugelhofen. Au bout d'un kilomètre, les PJ aperçoivent une colonne de fumée qui s'élève à environ trois kilomètres. Gimbrin (ou Bardak si Gimbrin est mort) s'adresse aux aventuriers.

« *C'est la Ferme Kassenbrinck,* — dit-il sombrement. — *Il doit y avoir encore quelques autres de ces diables. Quelqu'un doit prévenir les Wernicke et les faire aller au village. Vos grandes jambes peuvent vous y conduire en une heure. Continuez droit devant et tournez vers l'est lorsque vous atteindrez l'embranchement. La Ferme Wernicke est un peu plus loin. Nous nous retrouverons à Frugelhofen — dépêchez-vous !* »

Si les PJ posent des questions ou hésitent, Gimbrin signalera que le vieux Gunther Wernicke est un guérisseur compétent qui sait s'occuper des blessures. Emmerich Wernicke est un bon combattant qui a participé plus d'une fois à des actions militaires. Les Wernicke seront donc utiles s'il faut défendre Frugelhofen.

Même si l'un des PJ est capable de soigner des blessures infectées et des hémorragies, le traitement à appliquer à certains pourra nécessiter un Test d'**I**. Un guérisseur expérimenté qui ajoute ses compétences à celles d'un PJ novice rendra service — et, en outre, le PJ pourrait apprécier la présence d'un bon tuteur !

Les aventuriers peuvent répondre que Alain Gascoigne est déjà allé à la Ferme Wernicke ; le Nain leur signalera alors deux raisons pour faire le déplacement. D'abord, la menace supposée a été confirmée et la ferme est forcément en danger. Ensuite, sont-ils sûrs que Alain est bien passé ? Ils devraient au moins s'en assurer.

Si des PJ demandent à des Nains de les accompagner, Gimbrin leur répondra, avec un sombre regard, que ceux-ci les ralentiraient (parfaitement vrai, puisque les Nains ont un score en **M** inférieur et marchent beaucoup plus lentement). *« On n'a pas comme vous des jambes qui nous montent au cou, espèce de grands quémandeurs, »* grogne-t-il. Les PJ devraient saisir la rebuffade. En passant par la piste plutôt qu'à travers le terrain accidenté, ils peuvent atteindre la Ferme Wernicke et retourner à Frugelhofen, le temps que les Nains rejoignent le village.

Si, pour quelque raison que ce soit, les PJ ne vont pas à la Ferme Wernicke, ses habitants seront exterminés par les Squelettes qui s'apprêtent à les attaquer. Les forces qui défendront Frugelhofen (et plus tard La Maisontaal) seront affaiblies et le Seigneur des Liches aura plus de chances de détruire les PJ lors du siège final du monastère ! Les PJ feraient donc bien de se diriger vers la Ferme Wernicke, bien qu'une solide escarmouche les y attende.

La Ferme Wernicke

La *Carte 8* présente la Ferme Wernicke. Elle est située sur la rive nord de la Vaswasser et un pont de bois la relie à la piste. Les bâtiments comprennent une maison, une grange et un lieu d'aisance à l'extérieur ; un petit potager et une pommeraie se trouve à l'ouest de la maison. Les Wernicke sont au nombre de neuf — Emmerich, le chef de famille, sa femme Heidi, leurs enfants Brigitte et Hedwig ; Hugo, le frère aîné de Emmerich et sa fiancée Dominique Manceaux ; Marie-Louise Piébeurré, la cuisinière Halfeling ; Papy Gunther et Mamie Mathilde.

A leur arrivée, les PJ voient un ou deux membres de la famille qui vont et viennent. Un gros chien attaché à côté de la maison se précipite aussi loin que sa chaîne le lui permet, tout en aboyant frénétiquement. La maisonnée au grand complet se rassemble pour accueillir les nouveaux venus ; Emmerich, le chef de famille, invite les PJ à entrer et leur demande ce qui les amène si vite après leur visiteur matinal de Frugelhofen (Alain est bien passé, mais vous pouvez sauter ce détail si les os de doigt n'ont pas été découverts près du corps d'Armand). Les profils de la famille Wernicke figurent dans le chapitre *Profils* à la fin du livre.

Les Wernicke écoutent attentivement le récit que les PJ font de l'attaque de la mine. Malheureusement, les deux membres les plus âgés de la famille retardent l'évacuation de la ferme. Papy Gunther est sourd et il faut tout lui répéter au moins deux fois avant qu'il comprenne, Mamie Mathilde est purement obstinée et tous deux refusent catégoriquement de quitter la ferme. Faites bien durer cette discussion — les PJ doivent être de plus en plus frustrés alors qu'ils tentent de persuader les deux vieillards qu'ils sont en danger. Voici quelques exemples de dialogue :

« Aller à Frugelhofen ? Je ne veux pas aller à Frugelhofen — je suis bien ici. »

« Nous sommes allés à Frugelhofen hier, pour le Jour de Pierre — pourquoi voudrions-nous y aller aujourd'hui ? Tout ce trajet dans un sens puis dans l'autre hier, et nous devrions le refaire aujourd'hui ? »

« Vais pas à Frugelhofen. Pas un endroit agréable — plein de monde. C'est plus comme avant — les gens du village étaient sympathiques autrefois. »

« Des gens morts ? Qui a entendu parler de ça ? De mon temps, les morts avaient l'habitude de rester décemment en terre. On n'a jamais vu de morts qui marchaient pendant les cinquante ans que j'ai passé dans cette vallée et je ne pense pas qu'ils vont commencer maintenant. Vous devez vous tromper, jeune homme. »

« Mort ? Oui, oui — je n'en ai plus pour longtemps dans ce monde. Ils attendent tous que je meure, vous savez — ils restent assis là à attendre, ils attendent pour hériter de tout. »

« C'est notre ferme. Nous y vivons. Nous n'allons pas nous enfuir à Frugelhofen en l'abandonnant. »

L'Attaque

Au moment où les PJ commencent à songer à laisser les Wernicke à leur destin, des rugissements tonitruants retentissent au dehors. Emmerich et Hugo se regardent, Emmerich va surveiller par la porte de la cuisine pendant que Hugo sort dehors. Emmerich claque la porte et se rue dans sa chambre pour prendre son armure et son épée — en traversant la pièce, il signale tranquillement aux PJ : *« Vous êtes un peu en retard. Ils viennent d'arriver. »* Hugo revient avec le chien Fleck, qui tire sur sa chaîne et qui aboie.

Un coup d'œil par n'importe quelle fenêtre confirme la déclaration d'Emmerich — la ferme est encerclée par les Squelettes !

Au moment où les armes de chacun sont prêtes, les Squelettes se sont rapprochés de la maison en se déplaçant comme indiqué sur la *Carte 8*. Les attaquants sont composés de 14 Squelettes normaux plus un Héros-Squelette qui, de son vivant, se nommait Didier Coustelle.

Les Squelettes se déplacent de façon à défoncer les portes et briser les fenêtres de la maison pour entrer par tous les accès possibles.

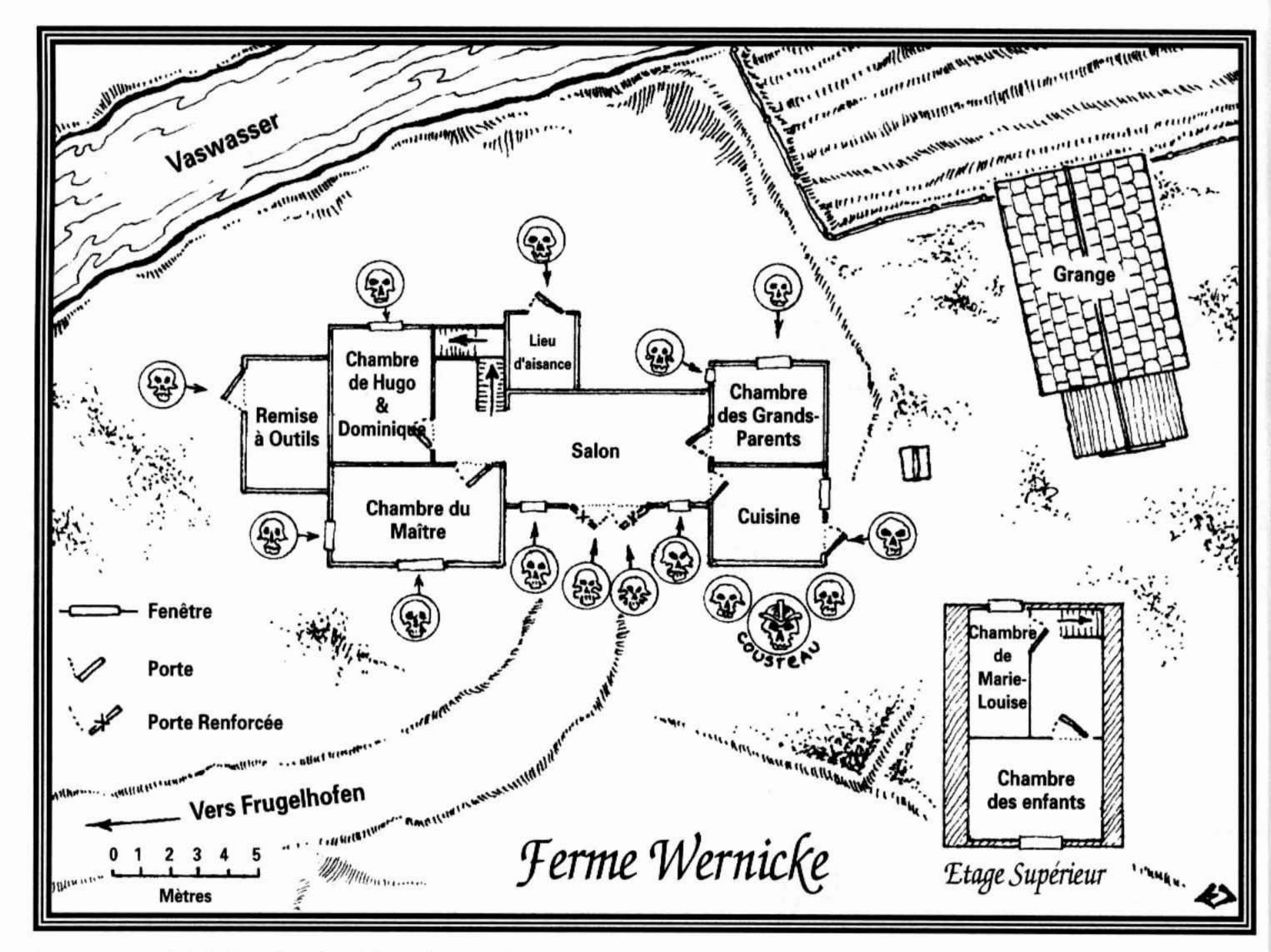
Porte d'Entrée	**R** 3	**D** 8	Laisse entrer 4 Squelettes/round.
Autre Porte	**R** 2	**D** 5	Laisse entrer 2 Squelettes/round.
Fenêtre	**R** 2	**D** 4	Laisse entrer 1 Squelette/2 rounds.

Pendant le premier round de l'attaque, un Squelette se rend dans le lieu d'aisance et un autre dans la remise à outils ; dès qu'ils s'aperçoivent que ces locaux ne donnent pas dans la maison, ils en ressortent et peuvent servir de "réserves" pendant le troisième round, ou les suivants, pour renforcer les attaquants mort-vivants aux endroits où ils s'affaiblissent.

Coustelle reste dehors avec deux autres Squelettes afin d'arrêter les mortels qui parviendraient à se frayer un passage vers l'extérieur. Ces trois-là n'entreront que lorsque six Squelettes au moins auront été détruits. Vous pouvez, si vous le souhaitez, les utiliser pour ménager une mauvaise surprise. Ils restent à couvert comme la carte le montre et ils tendent un piège aux PJ qui sortiraient par la porte en croyant le combat fini.



Lorsque les Squelettes commencent à entrer, considérez que tous les occupants de la maison sont dans la salle principale. La priorité essentielle devrait être de faire tenir les portes principales, puis d'empêcher les Squelettes de passer des autres pièces de la maison dans celle-ci. Emmerich reste près des portes ; Hugo et Fleck se postent dans



le passage au pied de l'escalier ; Dominique s'empare d'une poêle de cuivre accrochée au mur et s'occupe d'un Squelette qui tente de passer par la fenêtre. Le reste de la famille se regroupe au centre de la salle et les PJ se placent comme ils le jugent bon.

N'oubliez pas de faire faire les Tests de **Cl** à chaque personne, la première fois qu'elle est attaquée directement. Un seul Test réussi suffit pour toute la bataille — mais si Coustelle les attend sur le chemin, cette attaque inattendue peut en imposer un autre.

C'est un combat loyal jusqu'au bout. Vos joueurs peuvent se charger des jets d'attaque des PNJ s'ils le désirent, pendant que vous contrôlez les Mort-vivants. Présentez le spectacle de façon dramatique, avec des Squelettes grimaçants qui font voler en éclats les fenêtres, qui balayent les tables et les chaises, qui tendent des doigts d'ivoire décharnés ou des armes couvertes de salissures afin de tuer toutes les créatures vivantes qu'ils peuvent voir !

Comme dans la défense de la mine, vous devez noter la bravoure dont font preuve les PJ dans la défense des Wernicke. Hugo et Emmerich peuvent assez facilement se défendre, mais ils peuvent demander de l'aide s'ils ont affaire à plusieurs adversaires mort-vivants. Vous devez entre autre noter la volonté de protéger les plus faibles. A la fin du combat, jugez le courage des PJ de 0 à 4, comme précédemment, et marquez ce résultat sur la *Table d'Héroïsme des PJ*.

Après la Bataille

Après cette violente attaque, les Wernicke décident de quitter la ferme dès que possible. Il faut un certain temps pour que tout le monde se remette — les enfants survivants et Marie-Louise la Halfeling frôlent l'hystérie. Le chien Fleck est probablement dans le même état (mais il est plus dangereux) ; il ne considère pas les PJ comme des amis, mais il ne doit pas pour autant s'acharner sur eux, s'ils ont déjà suffisamment souffert.

Une touche d'humour noire permet d'alléger toute cette horreur : Fleck transporte fièrement un os arraché au dernier Squelette qu'il a détruit et il grogne bruyamment si quelqu'un manifeste l'intention de le lui enlever.

Les PJ peuvent brûler ou détruire autrement les restes des Squelettes pour éviter leur réemploi nécromantique. Ils apprécieront plus tard le bien fondé de cette idée ; les combustibles sont en quantité suffisante autour de la ferme pour faire un bon feu de joie. Cette fois-ci, ils n'en tireront pas de points d'expérience ; s'ils y ont pensé à la mine, ils ont déjà été récompensé, et s'ils ne l'ont pas fait, c'est tant pis pour eux — alors pas de récompense !

Les Wernicke rassemblent leurs affaires en une dizaine de minutes — vêtements de rechange, couvertures, une bâche et des paniers de nourriture. Dans la grange, ils ont une charrette mais elle est inutilisable — les chevaux se sont enfuis de leur stalle, terrorisés, durant l'attaque des Mort-vivants et ils sont maintenant loin dans la montagne. Les Wernicke mettent encore dix minutes pour décider de ce qu'ils vont laisser et si les grands-parents vont supporter de marcher jusqu'à Frugelhofen.

C'est à vous de choisir si le trajet jusqu'à Frugelhofen doit être traité par le détail et si quelque chose se produit en route. Si, à votre goût, tout s'est trop bien passé jusque là pour les PJ, ils peuvent être attaqués par une demi-douzaine de Squelettes ou bien vous pouvez vous contenter de la simple affirmation : « *Vous êtes tous bien arrivés à Frugelhofen.* » Dans les deux cas, les PJ et les Wernicke atteignent le village une demi-heure après les Nains qui ont rencontré une petite force de Squelettes en chemin et qui ont ainsi perdu encore 1D3-1 des leurs.

Carnage à Frugelhofen

Les Mort-vivants descendent des montagnes et se dirigent vers Frugelhofen. Dans ce chapitre, les PJ doivent réunir les villageois effrayés et organiser leur défense ; ils s'apercevront que leur réussite (et par conséquent leur survie ainsi que celle des autres) dépend de l'impression qu'ils ont produit jusque-là. Après tout, les hommes suivront un héros stupide jusqu'aux confins de la mort, mais bien peu écouteront un lâche, même s'il fait preuve de bon sens.

L'action se déroule dans et autour de Frugelhofen, mais le chapitre se divise en quatre phases. Tout d'abord, les PJ arrivent à Frugelhofen en ramenant les Wernicke survivants et retrouvent les Nains de la Mine Gimbrin. Pour la première fois, ils voient le Seigneur des Liches et ont un avant-goût de ses vrais pouvoirs.

Pour le moment, le nécromant se contente de jouer avec le village piégé, puis il se retire pour rassembler ses troupes. Dans Frugelhofen, un conseil de guerre désespéré se tient. Il est temps de s'organiser et de préparer les défenses.

Ce bref répit est rompu à l'aube, lorsque les morts des siècles précédents fondent sur le village. Les PJ doivent livrer un rude combat pour se défendre et pour défendre les villageois ; lentement, avec de la chance et une résistance difficile, la bataille commence à tourner en leur faveur.

Au moment même où l'espoir semble renaître, il est écrasé — de puissants renforts de mort-vivants menés par le Seigneur des Liches lui-même arrivent. Les villageois ne peuvent vraiment pas survivre à ce nouvel assaut — les PJ doivent organiser une évacuation précipitée sous le feu de l'ennemi. Et la seule issue possible prend la forme de la descente suicidaire des rapides de la Vaswasser...

La Mort dans la Nuit

Les PJ parviennent à Frugelhofen avec les Wernicke environ une demi-heure avant l'aube. Les Nains étant arrivés une demi-heure plus tôt, des torches plantées dans le sol forment un cercle autour du centre du village et la plupart des gens vont et viennent, rongés la peur et de l'indécision.

Une foule dont l'anxiété se reflète sur les visages se rassemble autour des PJ et les réfugiés reçoivent des bols de soupe chaude et des couvertures. Hector Brioche s'avance en se grattant la tête mais sans son expression affable habituelle. La population du village vient de doubler en une heure — où tous ces gens vont-ils pouvoir loger ?



Alors que tout le monde est encore indécis, un éclair éblouissant jaillit sur une colline derrière le moulin. Tout personnage qui réussit un Test d'**I** apercevra une silhouette humaine qui se dresse au sommet de cette élévation, à une centaine de mètres du village.

Avant que quiconque puisse réagir, un hurlement surnaturel retentit en se rapprochant de plus en plus — et *quelque chose* tombe au centre de Frugelhofen. 1D4-2 villageois sont atteints par cette chose qui se révèle être un crâne humain. Ce sinistre projectile frappe ses victimes avec une **F** 5.

A la Rescousse !

Les PJ doivent maintenant agir. Avant tout, vous devez vous acquitter de deux choses : vous assurer de connaître la position exacte de chaque PJ et faire réaliser des Tests de **Cl** contre la peur pour toutes les personnes présentes. Pour les PNJ, vous pouvez gagner du temps en effectuant un seul jet que vous appliquerez à chacun ; ceux qui ont les scores les plus élevés en **Cl** réussiront, ceux qui ont les plus faibles échoueront.

Ces derniers se mettent à courir dans tous les sens ou sont au contraire cloués sur place. Il n'est pas indispensable que vous entriez trop dans les détails, pourvu que vous fassiez bien ressentir aux joueurs la peur et la confusion qui règnent.

Les PJ disposent de cinq rounds pour réagir. Mais comment ? Leurs options sont les suivantes :

Se Mettre à l'Abri : Après tout, leur nuit a été plutôt agitée. Alors, qui pourrait blâmer Nos Héros s'ils plongeaient dans le bâtiment le plus proche et gardaient un profil bien bas ?

Organiser : Les PJ peuvent tenter de mettre les PNJ à l'abri. Vous pouvez improviser tous les détails, mais dans l'ensemble cela implique beaucoup de cris et de directions à indiquer, de gens à secouer par les épaules, d'enfants et d'invalides à transporter. Chaque PJ qui choisit cette option doit tenter un Test de **Cd** une fois tous les cinq rounds — chaque succès indique qu'il a réussi à abriter 1D6 personnes.

Repli : Des personnages futés pourraient réaliser qu'ils sont attaqués avec une catapulte d'un genre particulier et suggérer que tout le monde s'éloigne de la colline jusqu'à être hors de portée de la machine. Cette idée est très sensée, mais il faut convaincre les villageois paniqués. Ils ne savent, après tout, rien des machines de guerre, des portées extrêmes et autres considérations. Là encore, tout PJ qui choisit cette approche doit tenter un test de **Cd** une fois tous les cinq rounds — il fait reculer 1D4 personnes pour chaque réussite. Il doit cependant décider tout seul quelle est la distance d'éloignement suffisante.

Investigation : Les PJ peuvent conclure raisonnablement que le projectile est lié à l'éclair aveuglant sur la colline. Il est impossible de voir au-delà du cercle de torches car leur lumière gène la vision nocturne et, de toute façon, le sommet de la colline en est hors de portée. Si les PJ se sentent courageux, ils peuvent chercher à repérer et à détruire la cause de cette attaque macabre. Pour cela, ils doivent se frayer un chemin parmi les villageois paniqués et les abandonner sur place à leur destin. Si quelqu'un choisit cette option, référez-vous à la partie intitulée *Attaquer les Attaquants*.

Après cinq rounds, le hurlement recommence. Seuls ceux qui ont échoué au premier Test de **Cl** doivent en tenter un nouveau, avec les

mêmes effets. Le deuxième projectile traverse le toit de la maison des Bergman (numéro 8 sur la carte du village) — tous ceux qui sont à l'intérieur doivent réussir un Test de *Risque* pour éviter un coup de **F** 5. Ceux qui réussissent encaissent un coup de **F** 1 à cause de la chute d'éclats et de débris. Cinq autres rounds se passent avant qu'un troisième tir atterrisse entre les maisons Heymann et Lauterbach (3 et 5 sur la carte du village) — avec les mêmes Tests de **Cl** pour ceux qui en ont besoin ; les personnes qui sont entre les deux maisons doivent réussir un Test de *Risque* ou encaisser un coup de **F** 5.

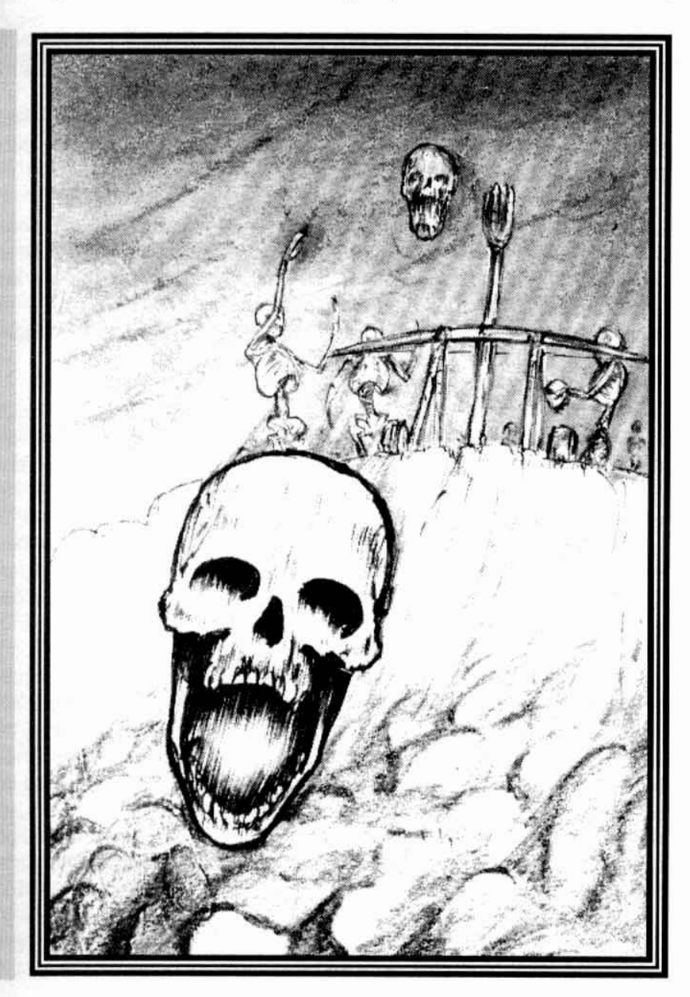
Les quatrième et cinquième tirs tombent respectivement sur la grange (12) et la maison Krautheim (6) ; leurs effets sont similaires.

Après le cinquième tir, les villageois ont suffisamment souffert et les PJ ont largement eu l'opportunité de montrer leur bravoure et leur capacité d'organisation — il est donc temps que le jour sauve le village. Perdu dans toute la confusion et le bruit, le chant d'un coq retentit et annonce l'aurore. A l'est, la lumière commence à s'élever dans le ciel — et les bombardements cessent aussi brusquement qu'ils ont débuté. Les défenseurs de Frugelhofen peuvent faire le point sur leur situation ; quant à vous, vous allez juger d'une nouvelle fois de la bravoure des PJ. Voir plus loin, le paragraphe *Héros ou Couards ?*

Attaquer les Attaquants

Comme vous l'avez certainement deviné maintenant, le Seigneur des Liches a dirigé ses activités contre le village — et plus particulièrement contre ces maudits aventuriers qui massacrent sans cesse ses Squelettes et le privent des victimes qui devaient lui permettre d'augmenter sa puissance. Sur la colline qui surplombe le village, il a évoqué une machine de guerre nécromantique : une catapulte composée d'os soudés et déformés, manœuvrée par trois Squelettes et qui projette d'infernaux crânes hurleurs.

La catapulte tire une fois par tour et a le temps de lancer cinq projectiles avant que l'aube vienne anéantir la magie qui la fait fonctionner. Les cinq minutes que mettent les PJ pour parcourir la centaine de mètres jusqu'au sommet de la colline et débusquer les Mort-vivants peuvent paraître longues, mais vous devez tenir compte de plusieurs faits :



Tout d'abord, c'est la nuit noire. Même ceux qui disposent de la *Vision Nocturne* ne voient pas à plus de trente ou quarante mètres. On peut même considérer qu'ils ont besoin d'une minute entière (1 tour) pour que leur *Vision Nocturne* se remette de la traversée du cercle des torches du village.

Ensuite, les PJ ne connaissent pas vraiment bien le terrain. La route la plus facile consiste à traverser le pont puis à se diriger vers la colline, mais elle prend du temps car cela représente un parcours de 250 mètres. Les obstacles sont multiples — le courant, s'ils décident de traverser directement le cours d'eau, la pommeraie et le mur qui l'entoure — et vont les ralentir. En outre, tout en progressant, ils entendent les bruits des nouveaux bombardements sur le village.

Jouez le trajet jusqu'au sommet de la colline dans les détails, en appliquant à la lettre les règles de déplacement. Si les PJ atteignent leur but avant l'aube, ils trouveront la catapulte manœuvrée par son équipage infatigable de Squelettes. Le Seigneur des Liches est déjà parti — il a juste mis la machine en place et s'en est retourné faire ses préparatifs pour le lendemain.

Les Squelettes ne sont armés que de dagues et possèdent le profil normal. Les PJ n'ont pas à tenter de Tests de **Cl** lorsqu'ils les attaquent — ils ont eu le courage de venir jusque là, ils ont déjà combattu de *nombreux* Squelettes cette même nuit et, cette fois, ils sont les assaillants. Les Squelettes cesseront leur bombardement pour se défendre ; à l'arrivée de l'aube, la catapulte et son équipage tomberont en poussière et s'éparpilleront dans la brise matinale.

Héros ou Couards ?

Les PJ ont pu, pour la première fois, se battre devant les villageois et il est donc temps d'évaluer une nouvelle fois leur courage, sur une échelle de 0 à 4.

Couard (0 point) : Lâcheté extrême. Les PJ vont immédiatement se mettre à l'abri, se servent des villageois comme boucliers humains, rentrent dans les maisons et bouclent les villageois à l'extérieur, etc.

Pleutre (1 point) : Lâcheté moyenne. Par exemple, les aventuriers se mettent à l'abri en ne s'arrêtant que pour pousser quelqu'un qui bloque l'entrée et en criant « *Mettez-vous à l'abri !* » par dessus leur épaule pendant qu'ils filent. Si les PJ vont à la recherche de la catapulte sans que les villageois réalisent ce qu'ils font, cela *ressemble* beaucoup à une fuite...

Moyen (2 points) : Les PJ tentent de faire mettre à l'abri les villageois ou de les faire s'éloigner, en ne s'occupant que de ceux qui se trouvent près d'eux pendant qu'ils vont se protéger.

Brave (3 points) : Les PJ s'assurent que tout le monde est protégé avant de se mettre eux-mêmes à l'abri, ils courent aider ceux qui se trouvent dans les bâtiments ou les zones touchées par le bombardement, etc. Après avoir incité les gens à se protéger, les PJ annoncent qu'ils vont détruire la catapulte.

Héroïque (4 points) : Les PJ sont principalement et spontanément concernés par la sécurité de leurs amis et des villageois. Ils prennent la situation en main et dirigent les gens rapidement et efficacement. Ils envoient les Nains s'occuper de la catapulte tout en restant eux-mêmes sur place pour aider les villageois. Ils font preuve de sang-froid et d'esprit d'initiative aussi bien que de courage.

Une nouvelle fois, marquez votre estimation sur la *Table d'Héroïsme des PJ*.

Ramasser les Morceaux

Après la fin de l'attaque, le niveau des dommages peut être estimé. Certains bâtiments ont été abîmés, mais sans que cela soit très sérieux

— un projectile de la taille d'un crâne humain ne provoque pas un trop gros trou. Cependant certains des villageois ont peut-être été blessés ou même tués.

Si vous connaissiez précisément la position de chacun pendant l'attaque, vous savez déjà qui a été tué ou blessé. Il devrait être malgré tout plus simple, pour certains des tirs, de déterminer les victimes plus ou moins aléatoirement. Les PJ ne devraient pas poser de problème puisque vous avez suivi leur mouvement durant toute l'attaque ; le système suivant ne devrait servir que pour les PNJ.

Combien de Blessés ?

Le premier tir a atterri en plein milieu du village, éparpillant les villageois et les réfugiés à droite et à gauche. Tout le monde étant rassemblé au même endroit, la probabilité pour que *quelqu'un* ait été touché est assez élevée. Lancez 1D4 pour déterminer le nombre de personnes atteintes et notez-le.

Le second tir a abouti sur la maison des Bergman, qui est légèrement en dehors du village. A moins que quelqu'un n'y soit allé spécifiquement (n'oubliez pas que les Bergman ne sont pas revenus de leur expédition de chasse), il ne peut y avoir eu de blessé.

Le troisième tir a atterri entre les maisons des Heymann et des Lauterbach, où il pouvait y avoir une petite assemblée. Si vous savez précisément que certaines personnes se trouvaient là, notez leurs noms ; sinon, lancez 1D4-2 pour déterminer le nombre de victimes.

Le quatrième tir tombe sur la grange. Là encore, si vous savez qui est présent, vous connaissez la condition de chacun ; sinon, vous pouvez estimer qu'il y a 1D4 blessés. Le cinquième tir échoue sur la maison Krautheim et doit être considéré de la même manière.

Avec de la chance, vous devriez aboutir à un nombre de victimes et à une liste de noms. Vous allez maintenant déterminer la nature des blessures. Référez-vous au *Tableau de Bataille de Frugelhofen*, à la fin du livre, pour appliquer l'étape suivante du processus.

Qui est Touché ?

D'abord, prenez la liste de noms que vous avez déjà établie. Vous connaissez peut-être déjà l'état de ces personnes — blessées ou mortes — auquel cas vous n'avez plus qu'à cocher la case correspondante. Lorsque vous ne connaissez pas la condition d'un PNJ précis, suivez l'*étape 3* ci-dessous.

Lorsque vous en avez fini avec les victimes dont vous connaissiez le nom, déterminez l'identité des autres victimes, dans la limite du nombre déterminé précédemment. Pour chacune, procédez selon les étapes suivantes :

1. Type : Lancez 1D6 :

1-3	Combattant Faible
4	Combattant Normal
5	Combattant Supérieur
6	Nain



2. Nom : Déterminez-le aléatoirement, en vous servant de la liste concernée sur le tableau. Recommencez lorsque le résultat indique quelqu'un qui est déjà blessé ou mort.

3. Condition : Lancez 1D6, ajoutez 2 pour un PNJ principal et soustrayez 1 pour ceux qui sont notés comme *combattant faible* sur le tableau. Un résultat final de 4 ou plus indique que le PNJ est simplement blessé ; avec 3 ou moins, il est mort.

Le Conseil du Désespoir

Voici le premier répit dont les PJ profitent depuis le crépuscule précédent — et ce pourrait bien être les derniers moments de paix de Frugelhofen. Il parait évident que les Mort-vivants vont revenir et la principale préoccupation doit porter sur l'organisation ; un plan de défense doit être établi.

Si les PJ n'entreprennent rien qui aille dans cette direction, Hector Brioche invitera certaines personnes à venir à son moulin. Assisteront à cette réunion les villageois Hector et Alain, Shalyir en tant que combattante habile et valeureuse, Gimbrin et Bardak pour les Nains, Emmerich de la Ferme Wernicke et deux des PJ (le PJ le plus éveillé et le meilleur des guerriers — un de ceux qui a le plus de cervelle — devraient être choisis). Si certains des PNJ indiqués sont morts, choisissez les remplaçants parmi ceux qui ont a peu près les mêmes qualités. Si les PJ organisent d'eux-mêmes le conseil de guerre, Hector ou un autre PNJ de même statut suggérera d'inviter les PNJ indiqués précédemment.

Essayez de jouer la réunion dans les moindres détails, en permettant à chaque PNJ de donner son avis et en encourageant les joueurs à évaluer la situation et à faire des suggestions. Ayez aussi à l'esprit ce que vous avez inscrit sur la *Table d'Héroïsme des PJ* — cela vous indiquera à quel point les différents représentants prennent les PJ au sérieux.

Les principaux sujets sont présentés ci-dessous ; vous êtes libre d'improviser si cela vous semble nécessaire.

De Nouvelles Attaques ?

Alain : *« Nous venons de voir qu'ils sont encore plus nombreux ; je crois que nous devons nous attendre à les voir revenir. »*

Hector : *« Je suis d'accord. Nous devons nous préparer, même s'il apparaît qu'ils ne reviennent pas. »*

(Murmure général d'approbation.)

Gimbrin : *« Ils reviendront. Et s'ils ne le font pas, par la pierre et l'acier, j'irai porter la guerre jusqu'à eux ! »*

Shalyir : *« Je suis sûre que cela va les effrayer jusque dans leurs tombes. »*

(Gimbrin et Shalyir échangent des regards peu amènes.)

Bardak : *« Il semble qu'ils descendent systématiquement la vallée et qu'ils tuent tout ce qu'ils trouvent de vivant sur leur passage. D'abord la mine, puis les deux fermes — Frugelhofen va suivre, certainement. »*

Et Maintenant ?

Hector : *« La question est : que devrions-nous faire ? Par bien des côtés, la meilleure solution serait de partir pendant qu'il en est encore temps et d'alerter Grunère. Le Duc est bien mieux équipé que nous pour régler ce genre de problème. »*

Alain : *« Tu connais les gens d'ici, Hector. Tu crois vraiment que tu arriveras à tous les convaincre d'abandonner leur maison et de s'en aller ? Et*

si nous évacuons le village, qui nous dit que ces choses ne vont pas nous attaquer sur la route ? Des réfugiés en chemin représentent une cible lente et fragile — j'ai déjà vu ça se produire, et ce n'était pas un joli spectacle. »

Hector : *« Et il faut aussi penser aux plus vieux et aux blessés. »*

Gimbrin : *« Nous sommes venus parler de combat, pas de fuite. »*

Emmerich : *« La ferme, c'est tout ce que nous avons ; le village, c'est tout ce que vous avez. Je reste pour me battre. Au pire, je préfère voir venir la mort en face que d'être abattu par derrière. »*

Shalyir : *« Yeux-Bleus a raison* — elle lui décoche un sourire éblouissant et Alain baisse les yeux brusquement —*le temps que tout le monde s'organise et soit prêt à partir, la moitié d'entre vous sera mort de vieillesse. Il vaut mieux que nous nous consacrions à quelque chose de plus positif. »*

Bardak : *« Et nous ne savons pas combien ils sont. Jusque-là, nous n'avons vu que de petites forces qui ont attaqué alors que nous étions en petits groupes. Si vous additionnez le tout, ils ont subi pas mal de pertes... »*
Shalyir : *« Où voulez-vous en venir, Chiffonné ? »*

Bardak : *« Deux choses : un, nous ne savons pas combien ils sont encore ; deux, l'attaque du village sera la plus grosse offensive qu'ils auront menée. L'avantage du nombre pourrait bien être de notre côté plutôt que du leur. »*

Hector : *« Alors, nous sommes d'accord — nous restons pour nous battre ? »*

S'Organiser

Hector : *« Alain, tu as l'expérience de la guerre. Que suggères-tu ? »*

Alain : *« La première chose à faire est de s'occuper des blessés et de remettre le plus de monde possible sur pied. »*

Emmerich : *« Papy est au village à faire ce qu'il peut. Il paraît vingt ans de moins — visiblement ça lui convient d'avoir quelque chose à faire d'autre que de rester assis à geindre. »*

Alain : *« Ensuite, il faut organiser nos forces. Nous devons monter une garde permanente jusqu'à ce qu'ils se montrent. Comme ça, les gens pourront se reposer et les gardes ne seront pas assez longues pour affaiblir la vigilance. »*

S'ils le souhaitent, les PJ peuvent se proposer pour les gardes ; profitez-en pour que l'un d'eux veille avec un PNJ intéressant — il sera une source d'information ou un éventuel futur professeur.

Si les joueurs ne spécifient pas les gardes que leur personnage effectue, déterminez-les avec un D12. Chaque tour de garde est assuré par deux bons combattants et environ cinq villageois ; les PJ peuvent augmenter ce nombre s'ils se proposent pour plus d'un tour, mais il ne faut pas oublier qu'ils se sont battus et ont couru toute la nuit et qu'ils n'ont donc pas dormi ; au besoin, laissez échapper quelques allusions sur leur état de fatigue qui affecte leur efficacité (et surtout leur précieux profil !).

En Récompense de leur Bravoure

Les PJ ont-ils fait preuve de courage lors de la bataille à la Ferme Wernicke ? Si vous les avez notés comme *braves* ou *héroïques*, à la fin de la réunion, Emmerich Wernicke s'adresse au PJ qui semble le plus orienté vers la magie.

« Papy a dit de vous donner ceci. Il les a depuis des années. Il pense que vous pourriez en avoir besoin. De la magie qui soigne, qu'il a dit. »

Il produit un rouleau de cuir qui contient un parchemin. Le *Sens de la Magie* ou la *Langue Hermétique — Magikane* révélera que trois sorts y sont inscrits : *Guérison des Blessures Légères, Guérison des Blessures Graves* (Magie de Bataille) et *Traitement des Maladies* (Spécialisation — Shallya).

Tout personnage qui possède la compétence *Incantations — Magie de Bataille* peut incanter les sorts de Magie de Bataille de ce parchemin sans dépenser de Points de Magie. Le sort *Traitement des Maladies* n'est accessible qu'aux Clercs de Shallya mais, précédent cette partie du parchemin, une courte prière à Shallya est inscrite qui permet de lancer le sort comme s'il appartenait à la Magie de Bataille. Chaque sort du parchemin ne peut être incanté qu'une seule fois et ne peut pas être appris de cette façon.

Si vous utilisez les PJ "prêts à jouer" ou d'autres personnages ayant aussi peu d'expérience, le parchemin ne sera pas utilisable immédiatement, car ils ne disposent pas d'un enchanteur connaissant la Magie de Bataille. Ils devront cependant se souvenir qu'ils en trouveront à La Maisontaal qui auront l'usage de ce parchemin. Des PJ plus expérimentés devraient pouvoir l'employer directement, ce qui est une excellente chose.

Le plus important est qu'Emmerich donne le parchemin aux PJ pour leur *propre* usage, en remerciement de leur courage. Bien sûr, ils peuvent décider de se montrer altruistes et d'en faire profiter les autres, ce qui est leur privilège.

La Préparation pour la Bataille

Ce bref répit vous permet aussi de faire une petite mise au point avant l'assaut principal sur Frugelhofen. Vous devez régler deux éléments :

L'Appel

Vous devez établir la liste des PNJ survivants et vous devez savoir qui est blessé et qui ne l'est pas. Vous avez certainement déjà noté les victimes sur le *Tableau de Bataille de Frugelhofen* ; vous devez aussi tenir compte des efforts de Papy Gunther Wernicke et, éventuellement, des PJ ayant des talents de guérisseur.

Papy Gunther peut soigner avec succès 1D4 personnes — villageois, fermiers, Nains ou autres. Les PNJ secourus devraient être déterminés aléatoirement. Si un des PJ a la compétence *Traumatologie*, il peut s'occuper de 1D3 PNJ qui seront aussi choisis au hasard, à moins que le joueur ne les désigne. Chacun de ces PNJ retrouve la pleine forme — vous pouvez alors effacer la croix correspondante dans le *Tableau de Bataille de Frugelhofen.*

Le sort des PJ doit être examiné individuellement, comme toujours. Gunther a beaucoup à faire avec les villageois et il ne restera pas debout toute la nuit ; il peut quand même trouver le temps pour prêter attention, une fois à trois PJ maximum, en utilisant les règles normales de soins.

Après tout cela, assurez-vous que le *Tableau* est parfaitement à jour et que vous savez précisément qui est vivant, qui est mort et qui est toujours blessé après ces attentions médicales !

Expérience

A ce stade, les PJ peuvent acquérir de l'expérience et acheter, s'ils le désirent, des promotions. Ils n'ont pas le temps d'apprendre de compétences, mais un petit coup de pouce au profil sera appréciable lorsque les os se déchaîneront. Les attributions de Points d'Expérience sont indiquées à la fin de l'aventure, dans le chapitre intitulé *Conclusion de l'Aventure.*

Un Avertissement Orageux

Comme on peut le supposer, le Seigneur des Liches a besoin d'un peu de temps pour préparer ses forces et rentabiliser les pertes. Le sort qui a évoqué la catapulte s'étant achevé à l'aube, les PJ ont peut-être supposé que les Mort-vivants ne peuvent pas agir de jour. C'est bien sûr complètement faux — c'est uniquement parce que les évocations



nécromantiques s'achèvent avec le lever du soleil. De plus, la découverte au crépuscule du cadavre d'Armand Le Roux indique qu'il a été tué dans la journée. Mais si les PJ veulent se laisser leurrer par une fausse impression de sécurité, il serait honteux de leur faire perdre leurs illusions. La moindre miette de réconfort est la bienvenue dans ces circonstances.

Kemmler a abandonné la catapulte dès qu'elle est devenue opérationnelle ; au moment où les plus curieux des PJ arrivent au site, il est déjà bien loin. Etant mort-vivant, il n'a pas besoin de dormir — ce qui est aussi bien, vu tout ce qu'il a à préparer.

A l'aurore, le Seigneur des Liches se met au travail. Tous ses sorts d'évocation s'achèvent et il doit recréer son armée. Quelques Bandits au Sang Bleu sont encore enterrés aux alentours de la tombe de Zwemmer, en plus de ceux qui sont tombés à la mine, dans les fermes et sur la route lorsque les Nains ont été attaqués. De l'aube à midi, Kemmler doit se rendre à chacun de ces endroits afin de relever le plus de Mort-vivants possible pour son attaque sur Frugelhofen — car sans massacre continu, il ne récupère pas de pouvoir.

Non, il ne serait vraiment pas raisonnable de laisser les PJ voir venir le jour avec optimiste. Après tout, des douzaines de civils innocents comptent sur eux. Voici donc l'avertissement qui annonce l'attaque. Ou plutôt la série d'avertissements.

Trois heures après l'aube (au milieu du deuxième tour de garde) un éclair surgit d'un ciel limpide et frappe le pied du Frugelhorn. Kemmler est retourné au tumulus et a commencé à relever ses troupes. Le roulement de tonnerre est audible par tous ceux qui sont réveillés, mais l'éclair n'est visible que des personnes qui regardent vers l'est, en direction du Frugelhorn.

Deux heures plus tard, au cours du troisième tour de garde, le même phénomène se reproduit, mais l'éclair tombe cette fois au sud du Frugelhorn ; il s'agit de la Mine Gimbrin, mais aucun PJ ne peut s'en rendre compte du village.

Environ une demi-heure après, au début de la quatrième garde, un autre éclair frappe la même zone mais en se rapprochant de 1,5 km du village — la Ferme Kassenbrinck. Une heure et demi après, à la fin de la même garde ou au début de la cinquième, l'éclair s'abat plus au nord, environ 1,5 km à l'est de Frugelhofen, sur la Ferme Wernicke. Et quelques secondes plus tard, un vent glacial souffle longuement sur le village en provenance de l'est, accompagné d'un gémissement sourd et à peine audible.

Les Prophètes du Destin

Si un ou plusieurs PJ assistent à ces avertissements, ils devront décider de ce qu'ils vont faire. Les PNJ qui voient ces étranges éclairs les signaleront, sans doute, à ceux qui viennent les relever à la fin de leur tour de garde ; ils ne donneront pas l'alarme car ils guettent des Squelettes agressifs, pas de bizarres éclairs lointains.

Les PJ pourraient bien se remémorer la brusque tempête qu'ils ont vue sur le Frugelhorn, lorsqu'ils se dirigeaient vers le village trois jours plus tôt (trois jours... et cela semble déjà une éternité...) ; ils pourraient même établir un lien entre les éclairs et l'apparition des Squelettes. Dans tous les cas, ils ont trois solutions possibles : ils ignorent les éclairs, ils en parlent aux gens ou ils partent voir ce qui se passe.

Les Ignorer

Les éclairs sont loin et le village s'est préparé à subir une attaque. Les gardes sont chargés de guetter le danger immédiat, pas les étranges phénomènes qui se produisent à quelque distance. Et les PJ peuvent très bien ne pas réagir aux éclairs — après tout, peut-on les en blâmer ?

Faire Passer le Mot

La nuit a été rude à Frugelhofen. La plupart de ceux qui ne montent pas la garde en profitent pour rattraper leur manque de sommeil. Les PJ qui voudraient parler de ce phénomène à quelqu'un devront donc le réveiller.



Faites bien préciser qui est réveillé par les PJ et pourquoi. Ils réveilleront certainement les autres PJ et un ou deux PNJ principaux. Ils auront quelques difficulté à réveiller tout le village. Chaque événement n'est suivi d'aucune autre manifestation. La première fois, quelques personnes s'installeront pour attendre de nouveaux éclairs, mais comme rien de malencontreux ne se produit après les premiers, l'effet de nouveauté se dissipe complètement et les gens préfèrent retourner dormir.

Les villageois sont de tout façon très fatigués et les Wernicke et les Nains sont épuisés. Les PJ éveillés devront se contenter de réveiller leurs amis et certains PNJ principaux.

Aller Voir ce qui se Passe

Les PJ peuvent faire une incursion prudente pour se rendre compte de ce qui se passe. S'ils arrivent à deviner le schéma des événements, ils peuvent même prévoir où va se produire le prochain. L'abandon du poste pendant la garde ne va pas produire une bonne impression ; faites bien comprendre qu'ils devront s'expliquer soigneusement et s'arranger pour se faire remplacer.

Les PJ peuvent partir en exploration en fin de matinée. La visibilité est bonne ; s'ils atteignent un des emplacements à temps pour voir quelque chose se produire, ils pourront s'approcher à deux cents mètres sans être repérés. Tant qu'ils se tiennent tranquilles, ils pourront rester cachés et observer ; Kemmler et ses esclaves ont d'autres préoccupations et ils n'ont établi aucun poste de surveillance. Vous devriez permettre aux PJ d'assister à cette scène joliment dramatique s'ils se rapprochent des forces mort-vivantes croissantes.

A l'air libre, à peu de distance de la mine/ferme, un spectacle terrifiant se déroule. Des Squelettes armés sont rassemblés autour du Seigneur des Liches qui se dresse au centre d'un pentagramme tracé dans le sol. Des os (et aussi les corps des Nains/Wernicke qui ont été abandonnés) sont empilés devant lui ; Kemmler élève de plus en plus son bâton, tout en psalmodiant de façon démente. Au bord du cercle, un groupe de Squelettes entraînent deux Nains — le vieux Grumbli et Thalgrim — pieds et poings liés mais qui se débattent encore avec l'énergie du désespoir. Ils sont traînés jusqu'à Kemmler qui leur tranche la gorge avec une dague. Si les PJ qui assistent à la scène parlent d'aller aider les deux Nains, précisez-leur qu'ils n'ont aucune chance. Les Squelettes sont trop nombreux et les Nains seront morts bien avant qu'ils puissent atteindre le lieu du sacrifice.

Des os commencent alors à percer la surface de la terre, une main squelettique s'élève en tâtonnant dans la froidure de l'air, la lame d'un fendoir rouillé depuis longtemps fauche la terre...

Les morts se relèvent ! Près de cet endroit s'était déroulée une des terribles batailles entre les Bandits au Sang Bleu et les forces de Parravon. Ayant découvert l'existence de ce site, Kemmler fait resurgir les morts d'antan en même temps que ceux dont les restes sont à portée de main et renforce ainsi ses forces pour l'attaque de Frugelhofen. Les Nains et les Wernicke décédés se redressent — et aussi Grumbli et Thalgrim — les yeux vitreux et la démarche traînante. Les Mort-vivants se placent d'eux-mêmes en ordre de marche et se dirige vers Frugelhofen. Les PJ doivent retourner au village aussi vite que possible pour donner l'alarme !

La Bataille de Frugelhofen

L'assaut que le Seigneur des Liches porte sur Frugelhofen est résolu grâce à un système de Bataille Narrative similaire à celui employé à la mine. Chaque camp comptant un grand nombre d'éléments, vous trouverez certainement qu'il est trop lent de faire jouer la scène dans les moindres détails avec les règles de **WJRF** ; les joueurs de **WFB** trouveront quelques indications d'adaptation à la fin du livre.

L'issue de la bataille est d'une certaine façon prédéterminée ; le village va tomber et les survivants devront fuir pour rejoindre La Maisontaal qui est le plus proche lieu sûr. Les PJ et leurs alliés ne sont cependant pas totalement impuissants — loin de là même. Les dommages qu'ils vont infliger aux forces mort-vivantes et le nombre de survivants qui parviendront à atteindre La Maisontaal auront une grande influence sur la bataille finale.

Préparatifs

Nous espérons que vous avez déjà mis à jour le *Tableau de Bataille de Frugelhofen* et que vous connaissez donc le nombre de défenseurs et leur condition. Vous devez aussi savoir à quel point ils se sont préparés. Comme le *Tableau* l'indique, il y a trois stades de préparation :

PARFAITEMENT PRÉPARÉ : Les PJ ont assisté au sacrifice et se sont dépêchés de prévenir les villageois de l'arrivée imminente des Mort-vivants. Les défenseurs disposent de 20 à 30 minutes.

PARTIELLEMENT PRÉPARÉ : Les Mort-vivants sont repérés par les gens de garde alors qu'ils se trouvent à moins de 500 mètres. Les défenseurs ont cinq minutes devant eux.

SANS PRÉPARATION : Les PJ étaient censés monter la garde mais ils sont partis en exploration et ils ne se sont pas fait remplacer. Les Mort-vivants s'abattent sur le village endormi sans le moindre avertissement.

Les PNJ de Garde

Si aucune de ces possibilités ne s'applique, vous pouvez considérer que la surveillance est uniquement assurée par des PNJ. Les Mort-vivants arrivent vers la fin de la cinquième garde, en début d'après-midi. Effectuez un Test d'**I** pour le PNJ principal qui possède le plus haut score (*Acuité Visuelle* +10). S'il est réussi, les Mort-vivants sont repérés à un certain point et les défenseurs sont partiellement préparés. En cas d'échec, les Mort-vivants parviennent à s'approcher du village sans être vus et les défenseurs ne sont pas préparés.

Force de Bataille Défensive

Avant d'entamer la bataille, vous devez connaître la *Force de Bataille* des défenseurs. La procédure de calcul est indiquée dans le *Tableau de Bataille de Frugelhofen.* Les PNJ blessés sont rétrogradés d'une catégorie.

Pour ce calcul, le PJ "meneur" est celui qui est le plus actif dans les préparatifs et dans le combat. Vous devriez pouvoir décider assez aisément de qui il s'agit. Si vous n'y arrivez pas, choisissez deux PJ qui agissent plus que les autres et faites la moyenne de leur score de **Cd**.

Calcul de la Force des Mort-Vivants

Les attaquants mort-vivants n'ont pas besoin d'une *Force de Bataille* comme les défenseurs, mais vous devez en connaître le nombre. Celui-ci dépend beaucoup des affrontements précédents. Pour calculer la force d'attaque, suivez le processus suivant :

Points de Magie de Kemmler

De par son pacte avec le Démon, Kemmler ne récupère de Points de Magie qu'en tuant ; le repos et la méditation ne lui servent à rien. Additionnez tous les points de **B** des Nains, Wernicke, villageois et PJ qui sont tombés lors des deux batailles et du bombardement du village. Uniquement les morts — le Démon de Kemmler ne se satisfait pas des blessés ! Soustrayez 16 pour le sort d'évocation de la catapulte et ajoutez 24 pour les Kassenbrinck qui ont été intégralement exterminés. Notez le résultat final — c'est le montant des Points de Magie de Kemmler à l'aube.

Matériaux Disponibles

Comptez les corps disponibles à chaque endroit. Vous devez tenir compte des Nains et des Wernicke (mais pas des villageois) et de tous les Squelettes abattus. Ne comptez pas les Squelettes qui ont été brûlés par les PJ, les Wernicke dont les cadavres ont été ramenés au village ou les Nains dont la tombe au fond de la mine a été scellée par l'effondrement du tunnel.

Incantation

Enfin, nous allons suivre Kemmler tout au long de sa journée pour voir ce qu'il a pu faire avec les matériaux disponibles.

Au tumulus, il incante *Evocation de Squelettes* et *Evocation d'un Héros-Squelette Mineur* ; il gagne 1D6 Squelettes et perd 4 Points de Magie.

A la mine, il incante *Evocation de Squelettes* : +1D6 Squelettes, -4 **PM**. Si certains Squelettes réagissent (c'est-à-dire s'ils n'ont pas tous été brûlés ou enfouis dans la mine), il poursuivra par *Evocation d'un Héros-Squelette Mineur* pour ramener Taglielli. Si tous les restes ont été traités de façon à ne plus pouvoir lui servir, il ne gaspillera pas de Points de Magie et se dirigera directement vers la Ferme Kassenbrinck.

Là, il incante *Evocation de Squelettes* (+2D6 Squelettes, -8 **PM**) ; il n'a pas de problème ici parce que tous les restes gisent là où ils sont tombés la nuit d'avant.

A l'endroit où les Squelettes ont attaqués les Nains, il incante *Evocation de Squelettes* (+1D6 Squelettes, -4 **PM**).

A la Ferme Wernicke, il exécute le rituel décrit précédemment. Le sacrifice de Grumbli et de Thalgrim lui permet de récupérer 15 **PM** et il incante *Evocation d'une Horde de Squelettes* (+6D6 Squelettes, -12 **PM**), suivi de *Evocation d'un Héros-Squelette Mineur* (-8 **PM**).

Et Enfin...

Tout ceci devrait vous indiquer le nombre de Squelettes et de Points de Magie que Kemmler a à sa disposition au début de la bataille. Notez les soigneusement — ils seront très importants pendant le combat.

Déroulement de la Bataille

La Bataille suivra plusieurs phases distinctes, chacune étant régie par des règles différentes.

1. Tirs Initiaux de Projectiles : Si les défenseurs sont suffisamment préparés, ils peuvent utiliser des armes de distance pour affaiblir les Mort-vivants pendant leur approche.

2. Combat en Melée : Les attaquants sont là et le combat au corps à corps débute. Grâce à la *Peur* qu'ils provoquent, les Mort-vivants ont un léger avantage, mais la bataille tourne lentement en faveur des défenseurs.

3. Ça Passe ou Ça Casse : Des renforts mort-vivants arrivent. A ce stade, cela peut provoquer la panique et la fuite, surtout si les PJ ont de faibles **Cd**, un résultat d'Héroïsme réduit et si les défenseurs ont déjà subi de lourdes pertes.





4. La Fuite de Frugelhofen : Elle peut se faire sous l'influence de la panique, si le moral des villageois s'est effondré. Frugelhofen va visiblement tomber et doit être évacuée. La retraite est impérative. La seule solution consiste à descendre les rapides quasiment infranchissables à bord des fragiles coracles.

Tirs Initiaux de Projectiles

Cette possibilité n'est pas applicable si les défenseurs ne sont pas préparés. S'ils le sont parfaitement, ils disposent de 4 rounds pour tirer avant la mêlée. S'ils ne le sont que partiellement, ils disposeront de 2 rounds de tir.

La première attaque est portée par environ les deux tiers des forces mort-vivantes de Kemmler. Les Squelettes surgissent par la route de l'est et effectuent un simple assaut frontal sur le village.

En plus de toutes les armes de distance que possèdent les PJ, les défenseurs peuvent aussi faire appel à l'arc court d'Alain Gascoigne, à l'arc elfique de Shalyir Maindelune et aux deux arbalètes des Nains. Vu le faible nombre d'armes, résolvez chaque cas individuellement. Les Mort-vivants sont considérés comme un groupe et vous appliquerez les modificateurs normaux de **WJRF** ou de **RSP** — si vous suivez **RSP**, n'oubliez pas qu'un jet de 96-00 est toujours un échec.

A chaque round, les portées sont les suivantes :

Quatrième avant le contact :	300 mètres
Troisième avant le contact :	220 mètres
Deuxième avant le contact :	140 mètres
Premier avant le contact :	60 mètres

Les PJ peuvent effectuer un tir de projectiles supplémentaire, au cours du round où les Mort-vivants chargent pour la mêlée et ils ne pourront qu'esquiver la première attaque pendant qu'ils changent d'arme.

Tous les Squelettes se ressemblent ; les PJ ne peuvent pas repérer les meneurs et effectuer un tir plus ajusté. Tous les coups réussis affecteront des Squelettes normaux car les Héros-Squelettes qui les contrôlent prennent soin de rester à l'arrière et hors de vue. Ignorez les blessures non-mortelles pour cette bataille ; utilisez la *Table des Morts Violentes et des Coups Critiques* et notez le nombre de Squelettes détruits par les tirs de projectiles.

Une Volée de Pierres

Si les défenseurs sont *parfaitement préparés* **et** si les PJ ont pensé à empiler des pierres et d'autres armes de distance improvisées, ils pourront arroser les Mort-vivants pendant le *dernier* round de tir de projectiles. Plutôt que de faire tous les jets pour déterminer les coups réussis et les dommages, lancez simplement 1D6 par défenseur qui utilise une arme improvisée ; chaque 6 indique qu'un Squelette a été détruit par l'objet.

Combat en Mêlée

Cette phase de la bataille dure précisément 6 rounds. Concentrez-vous sur les PJ et, une nouvelle fois, notez leur bravoure. Ils vont certainement s'intéresser au déroulement des combats qui les entourent ; dites-leur qu'il n'est pas facile de se rendre compte de la tournure des événements car tout est réuni en une masse chaotique de bataille et aussi bien les vivants que les Mort-vivants tombent au sol.

Dans la Clameur de la Bataille

Ce combat en mêlée est complètement désorganisé. La seule façon de communiquer avec quelqu'un d'autre (y compris les autres PJ !) consiste à crier ; cependant, si deux personnes se battent côte à côte, elles peuvent s'entendre assez facilement. Pour le reste (par exemple hurler à l'intention d'Alain Gascoigne qui est à 10 mètres de là), les cris des PJ n'ont que 30% de chances d'être entendus par dessus le bruit général de la bataille. Ceux qui disposent de l'*Eloquence* ajoutent +10 à ce jet, ainsi que les destinataires ayant une *Acuité Auditive*. La *Lecture sur les Lèvres* ne donne aucun avantage car le destinataire devra très certainement garder les yeux sur le Squelette qui l'attaque presque constamment !

Lorsque les PJ crient à l'intention d'autres PJ éloignés, le joueur doit écrire le message ; faites ensuite un jet pour déterminer ce qui est entendu. Vous pouvez, si vous le souhaitez, décider qu'avec un résultat de 95 ou plus le destinataire comprend le message complètement de travers, et, peut-être, à l'opposé de ce qui était voulu !

Les Combats des PJ

Les combats impliquant des PJ sont résolus normalement (y compris les Tests contre la *Peur*) ; vous allez déterminer le déroulement général de la bataille rapidement. Les PJ peuvent décider de la façon dont ils se battent — ils peuvent affronter les Squelettes à un contre un, faire front commun pour avoir de meilleures chances, rester au côté d'un des PNJ principaux, ou faire ce que bon leur semble. Ils peuvent même tenter de s'éclipser, s'ils le veulent — s'ils le font, leur récompense les rattrapera bien assez tôt !

Combats Suivants

Un PJ qui a vaincu son adversaire trouvera aisément à s'impliquer dans un nouveau combat — les Squelettes sont assez nombreux pour que tout le monde ait sa part. Il n'y a cependant pas le même choix que lors du premier combat. Lancez deux fois 1D6 — un pour chaque camp. Si le PJ est attaqué, il est considéré comme étant engagé dans un combat ; sinon, il peut rejoindre ou quitter un combat comme il le souhaite.

1D6	Camp des Villageois
1-2	PJ attaqué
3	Nain
4	Combattant Normal
5	Combattant Faible
6	Combattant Faible + Combattant Normal

1D6	Camp des Mort-Vivants
1-5	1 Squelette
6	2 Squelettes

Les Squelettes peuvent être endommagés au moment où ils s'engagent dans un combat suivant. Lancez 1D6 lorsqu'un PJ entame un nouveau combat — si le résultat est inférieur au numéro du round, le Squelette a perdu un nombre de **B** égal au résultat du D6.

Premières Victimes

A la fin de cette phase (après 6 rounds), vous devez déterminer le nombre de victimes de chaque camp, ainsi que l'état du moral des défenseurs. Utilisez la table suivante — et n'oubliez pas d'ajouter les victimes des combats des PJ.

Lancez 2D10 et modifiez le résultat en fonction de la *Force de Bataille Initiale*, du *Tableau de Bataille de Frugelhofen*.

Force de Bataille Initiale	**Modificateur du Jet de Dés**
150 ou moins	-5
151-160	-3
161-170	-2
171-180	-1
181-190	0
191-200	+1
201-210	+2
211-220	+3
221 ou plus	+5

2D10 Modifiés	**Combattants Faibles**	**Combattants Normaux**	**Nains**	**Mort-Vivants**	**Moral des Défenseurs**
0 ou moins	3D6	2D6+1	2D6+1	1D4	-25
1-2	2D6+2	2D6	2D6	1D6	-20
3-5	1D6+3	1D6+2	1D6+3	1D6+1	-15
6-8	1D6+2	1D6+1	1D6+1	2D4	-10
9-11	1D6	1D6	1D6	2D4+1	-5
12-15	1D6	1D4	1D6	2D4+1	+5
16-19	1D6	1D4	1D4	2D4+2	+10
20	1D6	1D4	1D4	2D6+1	+15
21 ou plus	1D6	1D3	1D4	2D6+2	+20

Les Combattants Supérieurs ne sont pas encore pris en compte. S'ils se sont battus au côté des PJ, ceux-ci sauront s'ils sont morts ou vivants. Sinon, ils sont quelque part au cœur de la bataille et les PJ ne peuvent avoir aucune certitude. S'ils le demandent, vous pouvez dire : « Vous pensez avoir vu l'épée de Shalyir qui tranchait un tibia il y a peu de temps, mais elle vient de franchir l'angle du moulin et vous ne la voyez plus... » Grâce à la description, vous pourrez rendre l'effet de confusion que produit la vitesse de déroulement des événements. Personne n'a de temps à perdre à chercher des individus, ni le temps de s'arrêter pour réfléchir.

Vous allez peut-être perdre plus de *combattants faibles* que le nombre présent dans le village. Dans ce cas, ajoutez un non-combattant ou deux — chaque non-combattant tué fait baisser le moral de -10 ! Il n'est pas encore nécessaire de décider *qui* précisément a été tué, mais ce peut être plus important par la suite.

Mort et Magie

Kemmler a retardé son arrivée et celle de sa deuxième force, principalement à cause de la raison suivante : son manque d'énergie magique. Mais chaque mort du camp des défenseurs l'a renforcé et il est maintenant prêt à fondre sur le village et à l'annihiler.

Lorsque vous avez calculé la force de l'armée des Mort-vivants avant la bataille, vous avez certainement noté le total de Points de Magie du Seigneur des Liches à ce stade. Maintenant, vous devez le réajuster en tenant compte des morts récents. Ajoutez les *Points de Magie* suivants au total de **PM** de Kemmler :

- **5 PM** Pour chaque combattant normal ou faible tué ;
- **7 PM** Pour chaque Nain mineur tué ;
- **? PM** Pour chaque PJ ou PNJ principal tué, Kemmler gagne un nombre de **PM** égal aux *Points de Blessure* du personnage.

Ça Passe ou ça Casse

Nous arrivons maintenant à la troisième phase de la bataille — l'arrivée des renforts de Mort-vivants. Pendant que les défenseurs ont été occupés par la première vague de Mort-vivants, le Seigneur des Liches a encerclé Frugelhofen avec environ un tiers de sa force totale et il s'apprête à fondre sur le village par le sud.

Le premier avertissement de cette deuxième attaque est donné lorsqu'ils sont repérés à quelques mètres, au sixième round de combat contre la première vague d'attaquants. La panique se répand parmi les défenseurs assiégés — ils fléchissent et peuvent déjà céder. Cette deuxième force place les PJ dans une position désespérée et le village doit être abandonné. De nombreux éléments dépendront de la manière dont l'évacuation du village est effectuée. Il existe trois types d'évacuation : *retraite ordonnée, retraite désordonnée* et *déroute*.

Déroute ou Résistance ?

Le score de **Cd** du villageois moyen est de 28 et il est modifié comme suit :

1. Moral des Défenseurs : Vous en avez déterminé le montant lors du décompte des victimes.

2. Héroïsme des PJ : Vous devriez avoir trois résultats d'Héroïsme pour les PJ — un pour la mine, un pour la ferme et un pour le bombardement de la nuit précédente. Ajoutez les trois au total.

3. Commandement : Prenez le score en **Cd** du PJ le plus actif et/ou le plus inspiré, soustrayez 30 et ajoutez le résultat au total de **Cd** du villageois.

Effectuez un Test sous le score modifié de **Cd**.

Si ce test est réussi, la bataille ne se passe pas trop mal et les défenseurs sont inspirés par le courage et le sens du commandement des PJ — continuez avec le paragraphe intitulé *Des Défenseurs Résolus*, ci-dessous.

Si le test échoue, les défenseurs craquent et la bataille tourne à la débandade — passez au paragraphe *Déroute !*

Déroute !

Si, à ce stade, les villageois paniquent, ils font demi-tour et fuient vers l'ouest, simplement en courant aussi vite que possible. Les "villageois" comprennent les Wernicke bien entendu. Les Nains ne fuient pas, mais ils commencent à faire ce qui est sans aucun doute une retraite combative. Faites des Tests de **Cd** pour tous les PNJ principaux ; tous ceux qui échouent se joignent à la fuite, sinon ils continuent à combattre. Tous, à l'exception de Cecil, bien entendu. Dès que le premier Squelette a été repéré, il s'est dirigé vers la grange avec



un important groupe de non-combattants. Après tout, quelqu'un doit veiller sur les femmes et les enfants. Ne vous inquiétez pas de lui pour l'instant — nous nous en occuperons plus tard.

Des Défenseurs Résolus

Si les défenseurs ne cèdent pas à la panique, vous pouvez laisser se dérouler deux rounds de mêlée supplémentaires. Les combats des PJ sont résolus comme précédemment ; les autres pertes sont les suivantes :

Combattants Faibles	1D4-1
Combattants Normaux	1D4-2
Nains	1D6-3
Squelettes	1D3

Et derrière la force fraîche de Squelettes (de sorte qu'au moins un des PJ puisse le voir) se tient Kemmler, le Seigneur des Liches. Lorsque le PJ l'aperçoit, Kemmler lance un sort *Boule de Feu* et calcine 1D3 villageois (combattants normaux). Il bénéficie des effets d'un sort *Invulnérabilité contre les Projectiles* ; aucun projectile non-magique ne peut interrompre l'incantation.

Ensuite, protégé par les Squelettes qui le précèdent, Kemmler dresse haut dans les airs son bâton aux sculptures démentes et de sa bouche sort une incantation étrange et troublante. Les Squelettes empêchant quiconque de s'approcher de lui, une averse de feu noir se déverse de l'extrémité de son bâton, se répand dans l'air et retombe sur le champ de bataille. La pluie noire ne touche pas les vivants mais lorsqu'elle frappe ceux qui sont tombés, ils se mettent à bouger. Les villageois morts se redressent, les yeux vitreux ; les Squelettes détruits se relèvent, leurs os brisés se ressoudant. Les victimes des deux camps sont maintenant les serviteurs du Seigneur des Liches et les chances des défenseurs sont bien plus faibles que ce qu'elles ont jamais été. Comment parvenir à se défaire d'un tel ennemi ?

Cette tournure des événements devrait faire tomber les mâchoires des joueurs. Si Kemmler parvient à réanimer les Squelettes détruits et si les défenseurs morts se transforment en nouveaux attaquants, quel espoir reste-t-il ? Les PJ ne peuvent visiblement pas atteindre Kemmler — il est à l'arrière d'une masse de Squelettes et les projectiles normaux ne peuvent pas l'atteindre à cause de son sort *Invulnérabilité aux Projectiles*. Une charge héroïque qui traverserait les rangs des Squelettes pour le rejoindre ne serait que pure folie.

Il devrait être maintenant évident que Frugelhofen doit être abandonnée aux Mort-vivants. Les défenseurs se trouvent face à un nombre bien supérieur à ce qu'ils peuvent affronter, en particulier sans une aide magique conséquente. Si les PJ n'y pensent pas d'eux-mêmes, un des PNJ principaux comme Hector Brioche ou Alain Gascoigne pourrait suggérer que leur seule chance est la fuite pour La Maisontaal, où les clercs pourront les aider ou au moins les conseiller sur ce qu'il faut faire par la suite. De plus, les autorités devraient être averties — et pour cela quelqu'un doit se rendre au monastère, de façon que le message puisse être transmis à Grunère.

Sauve Qui Peut !

Comme les villageois vont le découvrir, il ne leur suffit pas de prendre leurs jambes à leur cou. Les Mort-vivants ont les mêmes capacités — en fait, les Mort-vivants sont même plus rapides que les Nains, les Halfelings et les enfants, et en plus ils sont infatigables.

Quel que soit l'endroit où les PJ vont, contrôlez toutes les 4 heures si une bande de 2D4+2 Squelettes qui les poursuit ne les attaque pas. La probabilité pour que cela se produise est de 50% toutes les 4 heures pendant les premières 8 heures puis tombe à 25% pendant les 8 heures suivantes. Les Mort-vivants seront dirigés par un Héros-Squelette Mineur qui fera toujours son possible pour rester hors du champ de vision des PJ. Les aventuriers qui survivront à tout cela se seront vraiment bien débrouillés !

A Cheval !

Les PJ ont peut-être leurs propres montures et les écuries peuvent contenir d'autres bêtes de selle. Cependant, avec leur faible score en **Cl**, ces animaux seront probablement effrayés par les Mort-vivants. Effectuez un Test de **Cl** pour chaque monture qui se trouve à moins de 3 mètres d'un ou de plusieurs Squelettes au début d'un round ; l'échec signifie qu'elle panique. A chaque round, appliquez la procédure suivante aux animaux paniqués :

1. Test de Sang-Froid (avec la caractéristique de l'animal) pour arreter la panique : Si le test réussit, le cavalier peut contrôler sa monture et continuer normalement ; si le test échoue, passez à l'étape 2.

2. Déplacement : La monture galope dans une direction aléatoire ; déterminez cette direction avec 1D12, en considérant que le 12 du cadran représente la dernière direction empruntée par l'animal.

3. Chute : Les cavaliers qui ne possèdent pas la compétence *Equitation* doivent effectuer un test de *Risque*, les autres doivent réaliser un test d'**I** à +10. L'échec indique que le cavalier a été désarçonné et qu'il subit 1D3 points de dommage, sans tenir compte de l'*Endurance* et de l'armure.

4. Reprendre le Controle : Les cavaliers ayant la compétence *Equitation* peuvent réaliser un Test d'**Int** (*Dressage* +10) pour reprendre leur monture en main.

La Descente des Rapides

Les PJ se souviennent peut-être de la présence des fragiles canots d'osier en forme d'*escargots* dans la grange ; ils se souviennent peut-être aussi que, après Frugelhofen, la Vaswasser se transforme en un dangereux torrent parsemé de rochers et de rapides. Mais c'est la seule solution pour distancer tout poursuivant Mort-vivant après le départ précipité de Frugelhofen. Si les joueurs ne parviennent pas par eux-mêmes à cette conclusion après quelques minutes de réflexion, alors un des PNJ principaux, qui veut filer (de préférence Hector Brioche ou Alain Gascoigne), se précipite vers eux pour leur suggérer cette méthode.

Atteindre la Grange

Il existe deux possibilités. Soit les PJ ne s'intéressent qu'à leur propre sécurité, s'emparent d'un escargot chacun et s'en vont. Soit — et particulièrement si les défenseurs n'ont pas cédé à la panique — ils forment une arrière-garde avec les combattants supérieurs et quelques Nains pendant que les autres partent, puis évacuent les lieux.

Si les défenseurs ont pris la fuite, c'est désormais chacun pour soi. Chaque PJ doit atteindre la grange, prendre son propre escargot, le traîner jusqu'à la rive au-delà du gué, embarquer et espérer réussir. Cela dure 6 rounds si les aventuriers courent comme des dératés et parent les coups sans y répondre. S'ils effectuent une retraite combative, il leur faudra 9 rounds.

Si les PJ luttent à l'arrière-garde avec les bons combattants, ils devront retenir les Mort-vivants pendant 10 rounds, le temps que les villageois atteignent la grange et préparent les escargots. Il n'est pas nécessaire qu'ils se battent tout le temps — l'arrière-garde forme un solide cordon offensif, chacun protégeant les autres ; chaque membre ne se bat effectivement que pendant 5 rounds — autrement dit, il peut échanger cinq coups avec un Squelette normal. Les PJ les plus faibles (comme les Lettrés) peuvent raisonnablement aider les villageois avec les bateaux, mais si des Guerriers ou des Forestiers le font, le total d'Héroïsme des PJ tombe de 1 point par "planqué".

Les Femmes et les Enfants d'Abord

Comme nous l'avons déjà mentionné, Cecil s'est réfugié dans la grange dès que le premier Squelette a été repéré ; lorsque les villageois en retraite en ouvrent les portes pour accéder aux escargots, il croit vraiment que sa dernière heure est venue. Vous pourriez interpréter cette petite scène pour le bénéfice de tout PJ qui n'est pas impliqué dans les activités de l'arrière-garde.

A l'ouverture des portes, un hoquet et plusieurs cris s'élèvent d'un important groupe d'enfants et d'autres non-combattants qui se sont abrités dans la grange au début des attaques. Leur peur se transforme en soulagement dès qu'ils se rendent compte qu'il s'agit de vivants ; sur le côté, émerge d'un petit tas de foin un postérieur bien distinct revêtu de tweed. Il s'agit bien sûr de Cecil, dans sa tentative burlesque pour se dissimuler aux yeux des hordes de Mort-vivants qu'il s'attend à voir arriver dans la bâtisse.

Si quelqu'un le touche, il bondira presque jusqu'au plafond et aura l'air embarrassé quand il constatera l'absence totale de Squelettes meurtriers autour de lui.

« *Ah,* — dit-il en réfléchissant rapidement. — *Je suis content de vous voir enfin arriver ici, les gars. Je n'aurai guère pu assurer une grande protection aux femmes et aux enfants à moi seul. Et pourtant, chacun doit agir au mieux de ses possibilités.* » Cela dit, il se dirige vers un escargot en criant des instructions désordonnées afin de donner l'impression d'assumer la responsabilité des lieux. S'il le peut, il éludera toutes les questions concernant la présence de sa tête dans une botte de foin. « *On n'a pas le temps de rester là à bavarder, mon vieux — on a une évacuation à organiser, tu vois.* »

Dans la Vaswasser

Après 10 rounds de combat à l'arrière-garde, les PJ se retrouvent sur la rive de la Vaswasser, chacun sur un escargot. A ce stade, effectuez un Test sous le score de **Cd** du PJ qui a le plus agit en meneur, auquel vous ajoutez deux fois le score d'Héroïsme des PJ.

Si ce test réussit, l'issue finale de la bataille est une *retraite ordonnée* ; sinon, c'est une *retraite désordonnée.* Notez bien cela — vous en aurez besoin plus tard.

Dans une retraite ordonnée, les villageois survivants atteignent les escargots et commencent à descendre la rivière. Dans une retraite désordonnée, une vague de panique s'empare de quelques villageois restant qui se mettent à courir dans tous les sens, alors que les autres s'en vont en toute sécurité. Les affolés sont tous taillés en morceaux au bout de quelques mètres et les PJ ne peuvent absolument rien faire pour eux. Ils doivent maintenant se soucier de leur propre sécurité.

Tous A Bord !

Les escargots sont délicats à manœuvrer pour celui qui n'y est pas habitué. Lorsqu'ils embarquent, chaque PJ doit réussir un Test d'**I** à +10, avec les modificateurs suivants :

PJ ayant combattu à l'arrière-garde	+10
Nain ou Halfeling (centre de gravité placé plus bas)	+10
Compétence *Canotage*	+10
Compétence *Potamologie*	+10

La réussite indique que l'aventurier est bien installé dans l'escargot, auquel il s'accroche des deux mains et qui prend de la vitesse en descendant la rivière. L'échec indique que l'escargot s'est renversé — le PJ doit essayer à nouveau au round suivant pendant qu'un Squelette tente de l'atteindre ; s'il veut toujours monter à bord, il ne peut que parer cette attaque.

D'un Usage Bien Pratique...

Voici une bonne occasion de présenter aux PJ l'indispensable dague magique de Cecil, s'ils ne l'ont pas déjà découverte. Pendant que les réfugiés dérivent au fil du courant dans une flottille d'escargots, un ou plusieurs PJ aperçoivent Cecil, entraîné irrémédiablement vers un Squelette qui l'attend dans les eaux peu profondes proches de la rive.

Le Mort-vivant fouette l'air et manque Cecil de peu ; celui-ci agite sa dague dans une terreur inefficace. Pendant que les PJ regardent, la dague entre plus ou moins accidentellement en contact avec le Squelette — sa tête s'envole et il s'effondre dans l'eau, comme un échafaudage qui dégringole. Les yeux de Cecil s'agrandissent alors qu'il regarde la dague et le courant l'entraîne hors de la vue des personnages.



La Chevauchée Sauvage

En aval du gué où se tient Frugelhofen, la Vaswasser s'approfondit et se rétrécit brutalement ; les escargots prennent de la vitesse à un rythme alarmant. Quelques Squelettes essayent de barboter derrière les défenseurs en fuite, mais ils sont rapidement distancés.

Les ennuis des survivants ne sont cependant pas encore à leur terme. Le cours de la Vaswasser est de plus en plus abrupt et peu après le départ du village, un cri s'élève pour indiquer les premiers rapides. Les PJ tendent le cou autant qu'ils l'osent et, sans aucun doute, à une centaine de mètres, des traînées d'écume blanche séparées par les formes sombres des rochers confirment cet avertissement.

Chaque PJ doit réussir un Test de *Risque* pour franchir les rapides (*Canotage* +10, *Potamologie* +10) — en cas d'échec, l'escargot se retourne, le personnage prend un bain et perd 1D3 *Points de Blessure* quels que soient son *Endurance* et son armure. Considérons cependant que les réfugiés sont assez nombreux pour sortir le PJ de l'eau sans qu'il subisse d'autre blessure.

Au bout de deux heures terrifiantes, un nouveau cri s'élève à l'avant :

« CHUTE D'EAU ! Nous avons atteint La Maisontaal ! »

Les réfugiés commencent à diriger leurs embarcations vers la rive et les PJ feraient bien d'en faire autant — s'ils se souviennent de leur voyage aller, ils savent que la cascade au-dessus de La Maisontaal plonge sur environ cent mètres — et sauter directement à bord d'un frêle escargot ne devrait pas être des plus agréables.

Après les rudes combats et la chevauchée sauvage à travers les rapides, les PJ sont fatigués, certainement trempés par l'écume, ils ont froid et commencent à souffrir très sérieusement de crampes et d'ankyloses. Le courant prend de la vigueur à l'abord de la chute. Il n'est pas facile de rejoindre la berge lorsque l'on n'a jamais manœuvré d'escargot. Chaque PJ doit effectuer un Test sous la moyenne de **F** x 10 et **I** (*Canotage* +10) — la réussite signifie que le personnage a rejoint la rive. Chacun a droit à trois tentatives. Après chaque échec, la chute se rapproche de plus en plus — le personnage peut pratiquement voir au-delà de l'à-pic les bâtiments de La Maisontaal, semblables à des jouets, à travers les éclaboussures — et le rugissement de la cascade devient assourdissant ; après deux échecs, le PJ devrait vraiment avoir peur.

S'il arrivait qu'un personnage échoue trois fois, alors il basculerait et ce serait la chute de cent mètres. Savourez pendant un moment l'expression sur le visage de votre joueur puis signalez-lui que l'eau du lac peut permettre une arrivée en douceur, mais que si le personnage touche l'eau dans une mauvaise position après cette descente, elle peut être aussi dure qu'un mur de brique. Si le joueur précise que le personnage tente de contrôler sa chute de sorte qu'il entre dans l'eau dans une bonne position, faites un jet secret sous l'**I** du personnage ; sinon faites ce jet sous la moitié de ce score en **I**. Dans les deux cas, la compétence *Acrobatie* donne un bonus de +10.

Le personnage malchanceux plonge par dessus la cascade et se sépare de son escargot au bout de trente mètres. Il atteint le lac avec une énorme projection d'eau. Les vagues disparaissent et de nombreux yeux surveillent le lac avec anxiété. Si vous êtes un MJ cruel, faites durer votre plaisir. Puis le personnage finit par refaire surface — tout en crachotant mais indemne si le test était réussi, et moins 1D3 *Points de Blessure* (en ignorant l'**E** et l'armure) dans le cas contraire. Tout personnage réduit à 0 **B** ou moins par la chute se retrouvera inconscient plutôt que gravement blessé et sera repêché par un couple de paysans des environs.

Le plongeon par dessus une cascade de cent mètres représente une expérience terrifiante ; vous pouvez, si vous le voulez, imposer un Test de **Cl** aux PJ à qui cela arrive ; l'échec leur fera gagner un Point de Folie.

Tous ceux qui s'arrêtent avant la chute peuvent descendre par le sentier jusqu'au monastère. Les moines se bousculent pour distribuer de la soupe chaude, des couvertures et autres nécessités ; les réfugiés peuvent se reposer et se remettre de leurs épreuves.

Quant à vous, vous avez encore quelques préparatifs à accomplir avant la poursuite de l'aventure.

Vous avez une bonne occasion de faire une pause pendant laquelle vous pouvez répartir l'expérience et autoriser les personnages à acquérir des promotions. Comme précédemment, ils n'ont pas le temps d'apprendre de compétences — quoique vous puissiez faire une exception pour celles orientées vers le combat, comme *Coups Puissants* que les PJ ont pu pratiquer dans les combats récents ! La répartition des Points d'Expérience est indiquée à la fin de ce livre.

Répercussions

Nous nous approchons maintenant de la partie finale de l'aventure — la défense de La Maisontaal et la victoire ou la défaite finale du Seigneur des Liches. Il est donc temps de faire le point, tout comme vous l'avez fait avant la défense de Frugelhofen.

Personnages-Joueurs

Ceci devrait être très simple. Vous devriez évidemment savoir qui est encore en vie à ce stade ! Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer des PJ décédés ; il existe au moins deux possibilités :

Tout d'abord, un joueur dont le personnage est tombé peut en générer un nouveau qui se trouve à La Maisontaal à l'arrivée des PJ et des réfugiés. Ce personnage peut avoir été attiré par l'affiche que les PJ avaient vue, ou bien il peut se trouver à La Maisontaal pour d'autres raisons sur lesquelles le joueur et le MJ sont tombés d'accord.

Ensuite, un joueur dont le personnage est mort peut prendre le rôle d'un des PNJ principaux. Shalyir, Albi et Cecil sont les meilleurs choix puisqu'aucun d'eux n'a d'attache dans la Vallée du Frugelhorn. C'est à vous de décider, selon ce qui s'est produit précédemment ; par exemple, si Véronique Gascoigne a été tuée, Alain pourrait abandonner la vie sédentaire et partir à l'aventure pour oublier. Si vous remplacer les PJ morts par des PNJ principaux, vous devrez aussi décider du nombre de promotions que les personnages peuvent encore prendre dans leur plan de carrière actuel.

PNJ Principaux

La table ci-dessous indique deux nombres pour chaque PNJ Principal, selon l'issue de la bataille à Frugelhofen. Lancez 1D100 pour chaque PNJ, en dehors de ceux qui étaient déjà morts avant la bataille de Frugelhofen. Si le résultat est inférieur ou égal au premier nombre, le PNJ a été tué dans la bataille ou pendant la descente des rapides. Si le résultat est compris entre les deux nombres, ce PNJ est blessé — retirez 1D6 de son score en **B**. Par exemple, si la bataille a tourné à la déroute, Alain Gascoigne sera tué sur un jet de 01-40, ou blessé sur un jet de 41-80.

Si un ou plusieurs PJ sont restés au côté d'un PNJ particulier pendant la bataille et la fuite, vous savez déjà ce qu'il est advenu de lui ; il vous suffit de faire les jets dans cette table pour les PNJ dont vous ne connaissez pas encore la condition.

	Issue de la Bataille		
Personnage	**Retraite Ordonnée**	**Retraite Désordonnée**	**Déroute**
Alain Gascoigne	10/20	15/30	40/80
Albi Schutz	10/20	12/24	15/30
Cecil Cholmondeley	05/10	05/10	05/10
Emmerich Wernicke	10/20	15/30	25/50
Gimbrin Bonmeneur	05/10	10/20	40/80
Shalyir Maindelune	05/10	05/10	10/20

Autres Survivants

Le *Tableau de Bataille de Frugelhofen* devrait vous donner le nombre de défenseurs encore vivants à l'arrivée des renforts mort-vivants. Les tables suivantes vous indiquent les jets de dés pour chaque catégorie, selon l'issue de la bataille. Vous obtenez les pourcentages de ceux qui étaient toujours vivants à l'arrivée de la seconde vague de Mort-vivants. Arrondissez toutes les fractions au nombre entier le plus proche.

Par exemple, si la bataille s'est achevée en une *retraite ordonnée*, vous devriez lancer 3D10+70 pour chaque catégorie : un résultat au jet de 3D10 donnant 22 pour les *combattants faibles* signifie que 22+70=92% d'entre eux ont rejoint La Maisontaal. Si les combattants faibles vivants étaient au nombre de 12 à l'arrivée des renforts mort-vivants, alors 12 x 92% = 11,04 (en arrondissant à 11) ont atteint le monastère.

	Issue de la Bataille		
Catégorie de PNJ	**Retraite Ordonnée**	**Retraite Désordonnée**	**Déroute**
Combattant Faible	3D10+70	3D10+55	4D10
Combattant Normal	3D10+70	3D10+55	4D10
Nain	3D10+70	3D10+70	4D10

Comme précédemment, lorsque vous connaîtrez le nombre de morts dans chaque catégorie, vous devrez décider aléatoirement de leur identité et la noter sur le *Tableau de Bataille de Frugelhofen*. Mais pour l'instant, nous tenons à ce que deux des PNJ restent vivants :

Bardak Barantan : La plupart des Nains sont interchangeables, à l'exception de Bardak Barantan le Maître-Erudit. Les Nains faisant tout leur possible pour le protéger, il ne peut pas avoir été tué, sauf si la bataille a tourné en déroute — et même dans ce cas, il a les mêmes chances de survie que les autres Nains.

Papy Gunther Wernicke : Avec ses talents pour soigner les blessures et traiter les maladies, ce bonhomme est important. Là aussi, les villageois auront fait leur possible pour le protéger. A moins d'avoir céder à la déroute, il fera absolument parti des vivants. Dans le cadre de la déroute, il doit saisir sa chance en même temps que les autres — à moins qu'un PJ n'ait particulièrement tenté de le protéger, bien évidemment !

PNJ Blessés

Ayant déterminé quels sont les PNJ mineurs encore vivants, vous devez connaître l'étendu des blessures. Pour cela, lancez 1D6 pour chaque *combattant faible, combattant normal* et *Nain* survivant et consultez la table suivante :

	Issue de la Bataille		
Catégorie de PNJ	**Retraite Ordonnée**	**Retraite Désordonnée**	**Déroute**
Combattant Faible	1	1-3	1-4
Combattant Normal	1-2	1-3	1-4
Nain	1-2	1-2	1-3

Par exemple, si la bataille s'est achevée en déroute et que vous faites un jet pour un Nain survivant, un résultat de 1-3 indique qu'il a été blessé, alors que le résultat 4-6 indique qu'il est indemne.

Les PNJ blessés descendent d'une catégorie : les *guerriers faibles* deviennent des non-combattants, les *guerriers normaux* et les *Nains* deviennent des *guerriers faibles*. Cela aura son importance dans le calcul de la force défensive de l'imminente bataille de La Maisontaal.

Forces Mort-Vivantes

Après la bataille de Frugelhofen, Kemmler renforcera son armée avec ses sorts avant l'assaut sur La Maisontaal. Afin de calculer les forces mort-vivantes qui vont attaquer le monastère, vous devez accomplir deux choses : d'abord mettre à jour le total de Points de Magie de Kemmler et ensuite déterminer la quantité de matériau brute dont il dispose.

Les Points de Magie de Kemmler

Vous devriez avoir noté le total de Points de Magie de Kemmler au début de la bataille. Retirez 1 pour le sort *Boule de Feu*, 8 pour l'*Invulnérabilité aux Projectiles* et 12 pour le sort *Evocation d'une Horde de Squelettes* qu'il venait de lancer lorsque les PJ ont décidé l'évacuation. Calculez ensuite le total des *Points de Blessures* de tous les défenseurs tombés à Frugelhofen (encore une fois, les blessés ne comptent pas). Ajoutez ce nombre au total en cours pour obtenir le total de *Points de Magie* de Kemmler à la fin de la bataille.

Corps Disponibles

Le total est égal au nombre de Mort-vivants qui ont attaqué Frugelhofen, plus le nombre des défenseurs qui sont morts sur place.

La Mort en Marche

Kemmler sait que tous ses Squelettes disparaîtront à l'aube, lorsque ses sorts d'évocation se dissiperont. Il attend donc à Frugelhofen jusqu'à l'aube puis il commence ses incantations. Il lance *Evocation d'un Héros-Squelette Majeur* pour relever Zwemmer et deux fois *Evocation d'un Héros-Squelette Mineur* pour Taglielli et Coustelle — cela lui coûte 28 Points de Magie. Il incante ensuite *Evocation d'une Horde de Squelettes* autant de fois qu'il le peut, jusqu'à ce que tous les corps disponibles soient relevés ou jusqu'à ce que ses Points de Magie soient réduits au tiers de leur niveau après la bataille, selon la condition atteinte la première. Si nécessaire, Kemmler laissera quelques corps à terre pour économiser ses *Points de Magie*.

Notez la force totale de l'armée de Mort-vivants à ce stade et le nombre de Points de Magie dont Kemmler dispose pour la bataille.

Une heure après l'aube, Kemmler lance son armée à travers les montagnes en direction de La Maisontaal. Les Squelettes infatigables mettent environ 12 heures pour l'atteindre et ils arriveront au monastère peu avant le coucher du soleil du quatrième jour après l'arrivée des PJ à Frugelhofen.

Soins

Les moines de La Maisontaal se mettent immédiatement à soigner les blessés et s'attendent à ce que les réfugiés disposant des compétences adéquates fassent de même. Six des moines subalternes possèdent la compétence *Traumatologie* et les autres soigneurs disponibles sont l'Abbé Pierre et Papy Gunther Wernicke — s'il a survécu jusque-là ! Jean-Louis Dintrans possède un parchemin sur lequel est inscrit *Guérison des Blessures Graves* qu'il donnera à l'Abbé Pierre pour qu'il en fasse bon usage.

La première priorité consiste à remettre sur pieds les soigneurs blessés (y compris les PJ ayant les compétences appropriées) et Pierre se servira de la magie pour cela, pour plus de sûreté. Pour le reste, il se reposera sur ses seules compétences, sauf si un guerrier de valeur est gravement blessé (**B** réduit à 2 ou moins).

La Parchemin Wernicke

Comme nous l'avons déjà mentionné, Papy Gunther Wernicke a donné à son fils Emmerich un parchemin de sorts de guérison, qu'il a peut-être déjà transmis aux PJ. A ce stade, assurez-vous précisément de l'endroit où se trouve ce parchemin. Si, la dernière fois qu'il a été vu, il était en possession d'un personnage mort à Frugelhofen, il appartient maintenant à Heinrich Kemmler et vous devriez l'ajouter à sa liste de possessions. Sinon, vous devriez vérifier qui le détient — Emmerich (s'il a survécu) ou un PJ. Si le parchemin n'a pas déjà été remis aux PJ et que Emmerich a atteint La Maisontaal, il le remettra directement à l'Abbé Pierre.

Des Héros ou des Lâches ?

Une nouvelle fois, il est temps de mesurer l'héroïsme des PJ. Cette fois-ci, utilisez une échelle de 0-10 plutôt que de 0-4. Ajoutez +2 si la bataille s'est achevée en *retraite ordonnée* et retranchez -4 si ce fut une *déroute*. Inscrivez le résultat obtenu sur la *Table d'Héroïsme* comme précédemment.



Les Secrets de la Crypte

Frugelhofen est tombée et les survivants, formant un groupe mal assorti, sont arrivés au monastère de La Maisontaal, en apportant la nouvelle de l'attaque des Mort-vivants. Les moines font de leur mieux pour soigner les blessés et réconforter les affligés ; ils réfléchissent aussi à leur propre position. L'armée de Mort-vivants semble se déplacer régulièrement vers l'ouest en suivant la Vallée du Frugelhorn, ce qui fait de La Maisontaal la prochaine cible. Il leur faut donc préparer la défense du monastère et aussi prévenir les autorités de l'existence de cette terreur.

Les Mort-vivants n'étant peut-être qu'à quelques heures derrière les réfugiés, le temps est essentiel. Pendant que des fortifications de fortune sont précipitamment mises en place, les PJ se retrouvent chargés de soutenir le moral de chacun — y compris le leur. Il leur faut convaincre les PNJ vitaux de rester pour aider à la défense de La Maisontaal et aussi découvrir leurs propres raisons pour le faire.

Vient ensuite un entretien avec le Maître, à qui les PJ racontent ce qui vient de se passer et apprennent de nouveaux éléments sur leur ennemi. Jean-Louis se souvient que son prédécesseur avait mentionné l'existence d'un laboratoire magique caché dans la crypte sous le monastère. Ce laboratoire contient une arme magique de grande puissance qui peut sauver La Maisontaal — mais elle est bien protégée par des pièges et des protections magiques pour éviter de tomber dans de mauvaises mains. Alors que les Mort-vivants se rapprochent, les PJ doivent découvrir ce laboratoire secret et son trésor, tout en espérant qu'il ne sera pas trop tard pour sauver le monastère...

Temps

La fin du chapitre précédent a vu les PJ et leurs alliés arriver à La Maisontaal par la Vaswasser à la fin de la journée où Frugelhofen est tombée. Si les PJ ont rejoint La Maisontaal à pied, ils y arriveront bien après minuit. Dans les deux cas, l'attaque des Mort-vivants se produira juste avant le crépuscule du jour suivant la chute de Frugelhofen. Dès lors, vous devez noter très soigneusement l'écoulement du temps — il sera très important de savoir où se trouve chacun à l'arrivée des Mort-vivants.

Se Préparer au Pire

Le monastère entre en ébullition à l'arrivée des réfugiés. Les moines vont et viennent sans cesse, s'occupant des blessés et distribuant de la nourriture et des couvertures. La plupart des réfugiés sont répartis dans les maisons environnantes ; les PJ, les PNJ principaux et les membres restant de la famille Brioche sont accueillis dans le monastère proprement dit.

A leur arrivée, les PJ voudront sans doute s'occuper de deux choses : le traitement de leurs blessures devrait figurer en bonne place sur leur liste de priorités, ainsi que la nécessité de rencontrer Jean-Louis pour lui parler de la défense, de l'argent pour leur travail interrompu dans les montagnes et d'autres problèmes. Un moine subordonné leur fait passer un message du Maître leur indiquant qu'il les verra dès qu'il en aura fini avec le flot de réfugiés. Il leur suggère d'en profiter, entre-temps, pour se nourrir et se reposer.

Pendant ce bref répit, les PJ ont l'occasion de rencontrer certaines personnes et de consacrer un peu de temps à la réflexion. Après la chute de Frugelhofen, ils ont pu décider que la force mort-vivante est impossible à arrêter et qu'ils devraient continuer de se replier jusqu'à la venue d'une armée de Parravon, qui disposera d'une puissance magique et militaire suffisante pour mettre fin, une fois pour toutes, aux méfaits du Seigneur des Liches.

Dissuadez-les d'adopter cette ligne de conduite car leur présence sera indispensable lors de l'apparition du Seigneur des Liches. En attendant d'être reçus, les PJ circulent dans le monastère et font diverses rencontres qui les persuaderont peut-être de rester pour défendre La Maisontaal.

Pratiquement toutes sont liées à un des PNJ principaux. Si certains d'entre eux sont morts ou ont servi à remplacer des PJ après la bataille de Frugelhofen, il vous suffit de supprimer la rencontre correspondante.

Premiers Soins

Les PJ qui voudraient demander à l'Abbé Pierre ou à Papy Gunther de soigner leurs blessures finiront par trouver un des soigneurs en plein travail, perdu au cœur d'une vaste zone de matelas et de litières de paille sur lesquels sont étendus des villageois malades et blessés. Celui-ci regarde étroitement les PJ lorsqu'ils lui demandent de l'aide.

« *Vous m'avez l'air en assez bonne santé,* — réplique-t-il acerbement. — *Tout d'abord, vous pouvez encore marcher, ce qui est plus que ce que je peux dire de la plupart de ceux qui sont là. Je suis sûr que vous pourrez tenir jusqu'à ce que votre tour arrive, ce qui n'est pas le cas de tout le monde ici. Vous voudrez donc bien m'excuser pendant que je m'occupe de ceux qui en ont le plus besoin — je vous verrai quand je le pourrai.* »

Alors qu'il parle, le paysan qu'il soigne lève un bras frêle et tremblant.

« *Non,* — la voix est chevrotante et à peine audible. — *Occupez-vous d'eux. Ils doivent être forts pour nous protéger. Un simple fermier ne manquera à personne.* Il regarde les PJ, les yeux brillants d'espoir et de confiance.

C'en est plus qu'assez pour le soigneur. Il a des malades et des blessés partout, il est poussé à bout et la dernière chose dont il a besoin, c'est bien qu'une bande d'aventuriers vienne agiter ses patients.

« *J'ai dit que je vous verrai lorsque je le pourrai ! Et maintenant partez et laissez-moi travailler ! Allez ! Montez des barricades ou faites ce que bon vous semble qui soit dans vos capacités !* »

Voici un appel flagrant au sens de la décence des PJ. Le paysan offre sa vie pour qu'eux-mêmes puissent faire soigner quelques blessures mineures — n'hésitez pas à faire du chantage émotionnel et faites-les culpabiliser pour avoir simplement osé demander. Et, comme ils viennent de le voir, ils sont nombreux à ne pas pouvoir quitter La Maisontaal, tout simplement parce qu'ils ne sont pas transportables. Comment quelqu'un pourrait-il tourner le dos à une telle obligation morale ?

"Sur Cette Pierre... "

Alors que les PJ passent près d'un groupe de Nains qui travaillent sur le mur, ils sont salués par Gimbrin ou Bardak — ou tout autre Nain si ces deux-là sont morts. Les Nains se montreront polis, même envers les Elfes

du groupe ; c'est une heure désespérée et les vivants doivent oublier leurs différences et s'unir contre les Mort-vivants.

Le Nain propose aux PJ une pipe et une gorgée de liqueur de la flasque qu'il porte à la hanche.

« *Cette fois, nous les attendons de pied ferme. Peu importe leur nombre ou leur origine. Je sais bien que nous avons moins d'un jour d'avance sur eux. Oh, ils viendront, c'est sûr — ils vont systématiquement vers l'ouest en exterminant tout ce qui est vivant sur leur passage. Cet endroit est donc le suivant. Mais cette fois, il n'y aura pas de fuite — pas pour nous. Ils nous ont chassés de la mine, ils nous ont chassés du village humain, mais c'en est fini. Ils n'auront pas notre vallée et nos os n'iront pas renforcer leurs rangs immondes. Pas tant qu'il restera un souffle dans le corps d'un Nain pour l'empêcher.* » Il regarde le monastère tout autour de lui et crache pensivement sur le sol.

« *Pas mal, pour une construction humaine ; fenêtres étroites, murs raisonnables — quand nous aurons fini — quelques bons éléments de protection. On peut arriver à défendre cet endroit et si on peut détruire ces satanées choses de telle sorte qu'elles ne se relèvent pas, on a une chance. Laissons-les s'affaiblir en essayant d'entrer et puis une bonne sortie au bon moment pour achever ce maudit sorcier. Lui parti, la mine est creusée — il suffit ensuite de nettoyer les détritus. Les moines ont des arbalètes, à ce qu'ils m'ont dit, et ils savent s'en servir. Ça devrait nous aider. Et puis il y a vous autres. On a une chance, je vous le dis. Bien* — il range sa flasque et se lève — *je retourne au mur et j'oserais dire que vous avez aussi à faire. Cette fois, on les aura, pas vrai ?* »



Les Nains ont visiblement l'intention de se poster là et ils appliquent déjà les leçons apprises à Frugelhofen pour former une stratégie défensive. Et comme l'a fait remarquer ce Nain, les défenseurs comptent encore quelques combattants endurcis. La situation est loin d'être perdue. Les Nains semblent certains que les PJ vont rester pour aider à la défense du monastère — ont-ils vraiment une autre solution ?

A Quoi Bon Vivre ?

Alain est assis, adossé contre un mur, serrant ses genoux et la tête plongée dans ses bras. Son corps est secoué de sanglots irréguliers. Sa femme Véronique a été tuée à Frugelhofen et la volonté de continuer l'a abandonné. Mais les défenseurs ne peuvent pas se permettre de perdre un tel combattant, aussi les PJ doivent l'amener à refaire surface.

Le principe consiste à faire appel à son sens moral et à celui du devoir — et, par la même occasion, les PJ pourront renforcer ces mêmes sentiments chez eux. Pour bien commencer, ils devraient compatir sur la mort de sa femme — il serait très mal venu de suggérer allègrement qu'il est maintenant libre de jeter sa gourme ! Ils devraient lui rappeler que désormais d'autres dépendent de lui : les plus jeunes, les plus âgés, les malades, les blessés — et les PJ eux-mêmes, ses frères d'armes.

Ils pourraient aussi tenter de le réveiller en lui parlant de venger la mort de sa femme, mais sa réaction sera moins positive. Chez lui, le devoir est une motivation bien plus puissante que la colère. La bonne méthode est d'associer la revanche au devoir — la nécessité de stopper les Mort-vivants avant que d'autres meurent comme Véronique.

Si les PJ tentent de sortir Alain de sa dépression, faites interpréter toute la scène par les joueurs — pour jouer le rôle d'Alain, il vous suffit de vous écrouler sur la table, de grogner, de sangloter parfois et de les laisser faire tout le travail. Effectuez un Test secret de **Soc** pour le personnage qui parle le plus. Modifiez le résultat par +/-30, selon la qualité du jeu.

Si le test réussi, Alain se redresse lentement. Il se sèche les yeux avec la manche et se remet sur pieds. Quelque part, au plus profond de son regard, un nouvel éclat commence à luire.

« *Vous avez raison,* — dit-il. — *Je ne peux pas continuer comme cela. Tout le monde est indispensable ici et nous ne pouvons pas nous permettre de perdre quiconque. Mes chers amis, vous êtes vraiment d'une grande inspiration. Merci.* » Il serre chaleureusement la main de chaque PJ puis se dirige vers les portes où un groupe de Nains travaille à la défense.

Si le test de **Soc** échoue, ou si les PJ ne s'occupent pas de lui, Alain sera traité comme un *combattant faible* lorsque vous établirez le tableau de bataille — notez son statut.

La Discrétion Avant la Valeur

Les PJ atteignent une part retirée du mur monacal où ils repèrent Cecil de Vere Cholmondeley, un petit sac de nourriture accroché à l'épaule, qui s'apprête à passer la jambe par dessus le mur et à filer.

« *Ah !* » s'exclame-t-il, pris sur le fait. Une pause à peine perceptible lui permet de chercher une excuse et son visage s'éclaire franchement.

« *Hel**leau**, les gars ! J'ouvre l'œil au cas où ces salauds d'osseux se montreraient. Peut pas les laisser ramper jusqu'à nous, hein ? Sont vraiment pas réguliers ceux-là. Qu'est-ce que vous faites ?* »

Pour plusieurs bonnes raisons, les PJ ne devraient pas croire Cecil. Tout d'abord, ils l'ont peut-être déjà surpris qui se cachait dans la grange au moment de défendre Frugelhofen. Deuxièmement, le mur qu'il escaladait fait face à l'ouest, vers Grunère et la sécurité. Et troisièmement cette

excuse est si transparente qu'aucune personne saine d'esprit ne pourrait la croire pendant un instant.

Si les PJ semblent accuser Cecil de vouloir filer, il change légèrement de tactique.

« Eh bien, il me semble que quelqu'un doit donner l'alarme. J'ai des jambes plutôt alertes et je pourrai sans doute atteindre Grunère dans la journée pour avertir le Duc de Parravon. Un type fabuleux, soit dit en passant, un de mes bons amis. » La derniere phrase a été ajoutée presque sans réfléchir, mais les PJ pourraient croire le reste du discours. Pourtant Cecil a de plus en plus peur — il est évident que sa principale motivation est la peur.

« Ecoutez, les gars, — dit-il. — *Je ne sers à rien dans les bagarres ; au mieux je ne fais que gêner. »* Sa voix laisse paraître un franc pleurnichement servile — il est évident qu'il veut désespérément filer.

La Maisontaal a cependant besoin de chaque défenseur qu'elle peut trouver et les PJ pourraient se douter avec raison que Cecil est capable de se battre correctement s'il est acculé.

Avec lui, la solution consiste à jouer sur sa lâcheté. Bien faire remarquer que *personne d'autre* ne quitte La Maisontaal. Cecil devra voyager seul — et il pourrait rencontrer des bandits sur la route, des Skavens (après tout, les PJ ne savent pas ce qu'est devenu Rasskabak) ou même des Squelettes ! Les PJ ne sont pas forcés de se montrer honnêtes ; ils peuvent inventer d'incessants périls qui n'attendent que le départ de Cecil de La Maisontaal pour lui sauter dessus. Dans tous les domaines où il compte sur la crédulité des autres, Cecil est lui-même très crédule — en particulier si sa propre sécurité est concernée.

Comme avec Alain, effectuez un Test de **Soc** secret pour le PJ qui assure l'essentiel de la discussion et modifiez-le de +/-30 selon comment vous jugez les efforts de persuasion du PJ. Les deux principales faiblesses de Cecil sont sa propre sécurité et son admiration pour le sexe opposé.

Si le Test de **Soc** est réussi, Cecil s'éloigne lentement du mur en accompagnant les PJ. *« Je suppose,* — dit-il, — *que si l'on considère les choses sous cet angle, vous avez raison, les gars. Solide comme un roc, cet endroit, non ? C'est quand même le nombre qui assurera notre sécurité, comme vous dites. »* Il se dirige tranquillement vers le réfectoire.

Si le test échoue, Cecil se comportera exactement de la même façon. Mais la prochaine fois que les PJ le chercheront, il aura disparu.

Cette rencontre avec Cecil devrait renforcer la résolution qu'ont les PJ de rester. Ceux qui ont perdu courage pourraient être rappelé à l'ordre par la couardise — après tout, qui *sait* où se cachent actuellement les Mort-vivants, en attendant leur heure ? Et ces Skavens ? Cela fait plusieurs jours que les PJ les ont rencontrés — ils pourraient être *n'importe où...*

En plus d'un appel aux lâches du groupe, cette rencontre avec un couard vraiment accompli comme Cecil peut renforcer les résolutions des indécis — si, en s'en allant, ils se rangent dans la même catégorie que Cecil, il vaut peut-être mieux rester pour combattre, quel que soit le résultat.

Un Petit Quelque Chose

Si les PJ ont vu Cecil se servir de sa dague, ils pourraient bien se douter qu'elle est enchantée et qu'elle pourrait se montrer utile dans les combats contre les Mort-vivants. Ainsi, que les PJ persuadent ou non Cecil de rester, ils pourraient tenter d'en prendre possession.

Si les PJ lui demandent tout simplement de la donner, il tentera de découvrir pourquoi ils la veulent — et ce qui est plus important, combien il peut en obtenir.

« Eeet bien, — dit-il en fronçant les sourcils, — *j'y suis assez attaché, voyez-vous. C'est un cadeau personnel du duc de Parravon — un homme formidable, voyez-vous, un de mes proches amis. Je ne peux vraiment pas m'en séparer. Vous comprenez, elle a une telle valeur sentimentale et tout ça. Et de toute façon, vous m'avez l'air d'être plutôt bien armés, les gars... »* La phrase s'achève sur une pause chargée de sous-entendus. Bien que Cecil ne sache pas que la dague est magique, l'intérêt que les PJ lui portent a réveillé ses instincts les plus cupides et il attend qu'ils lui fassent une offre ou qu'ils expliquent pourquoi ils la veulent.

Si les PJ lui disent que la dague est magique et que ses enchantements pourraient être spécifiquement dirigés contre les Mort-vivants, rien ne pourra convaincre Cecil de s'en séparer, en aucune circonstance. Sinon, il supposera qu'elle a une certaine valeur monétaire dont il n'avait pas conscience et il écoutera toute proposition financière que les PJ seraient prêts à faire. Vous devrez interpréter cette négociation, pendant laquelle Cecil paraîtra indifférent aux différentes offres, jusqu'à ce qu'il soit sûr que les PJ n'iront pas plus haut. En réalité, il acceptera toute proposition qui dépasse 30 CO — il pense que l'arme a de la valeur comme antiquité — mais s'il lui semble que les PJ sont prêts à offrir plus, il les laissera faire.

Bien sûr, les PJ pourraient recourir à des méthodes moins honnêtes pour obtenir la dague. La procédure normale de vol à la tire devrait suffire et Cecil pensera qu'il a perdu la dague quelque part, à moins qu'il ne soit au courant de l'intérêt que lui portent les PJ et/ou s'il la voit en possession de l'un d'eux ; accordez-lui un Test d'**I** sans modificateur si cela s'avère nécessaire. Il pourrait alors faire une scène s'il découvre que les PJ lui ont volé sa dague, en les traitant de "canailles", "goujats" et "fichus gredins étrangers" mais il ne recourra pas à la force ; si Cecil provoque un scandale, réduisez le total actuel d'Héroïsme des PJ de -1.

Ce n'est pas mon Problème

Enfin, il reste Shalyir Maindelune. Et bien sûr, où qu'elle soit, Albi Schutz est dans les parages. Shalyir s'apprête à partir dès que quelqu'un se sera occupé de ses blessures — les PJ pourraient les rencontrer peu après l'incident intitulé *Premiers Soins.* Ou ils peuvent la rencontrer plus tard, alors qu'elle a bénéficié d'un sort *Guérison des Blessures Légères* et de plusieurs pansements ; elle se prépare à partir et Albi lui propose de porter les quelques biens qui lui restent.

Shalyir est une mercenaire. Elle est habituée à risquer sa vie pour de l'argent, pas pour le plaisir. Selon son point de vue, se faire tuer dans une bataille pour laquelle elle n'est même pas rétribuée serait un impardonnable manque de style et totalement contraire à son éthique professionnelle. Ce n'est pas son combat et elle ne tient pas à y être mêlée.

« J'étais au mauvais endroit au mauvais moment, — dit-elle. — *Et quand Osseux et ses petits amis sont venus nous rendre visite, j'ai combattu pour ma propre peau. Ne vous méprenez pas là-dessus. Et maintenant, ce taudis me semble être exactement un autre mauvais endroit où se trouver ; donc je n'attendrai pas que le mauvais moment arrive. De plus,* — elle baisse la voix — *avec tous ces Nains. Eurk. Pas agréable. »*

Shalyir peut être abordée de deux manières. La première consiste à faire appel à son côté mercenaire et la deuxième passe par sa vanité — à condition de ne pas en faire trop. Si les PJ organisent une petite souscription et qu'ils tentent de l'engager (et un PJ qui réfléchirait rapidement et agirait encore plus vite pourrait persuader Jean-Louis de participer jusqu'à concurrence de 50 CO) en lui faisant remarquer qu'elle était la meilleure combattante à Frugelhofen et qu'ils ont besoin d'elle plus que jamais, ils pourraient arriver à la convaincre. Ils pourraient même faire une allusion discrète à la lâcheté (très discrète — il vaut mieux ne pas contrarier Shalyir) en signalant que certaines personnes (les Nains peut-être, mais les PJ, non, jamais !) pourraient considérer son départ comme une fuite.

Comme pour Alain et Cecil, vous ferez un Test secret de **Soc** pour le PJ qui assure l'essentiel de la discussion, en modifiant le résultat de +/-30 selon votre estimation des efforts de persuasion des PJ. N'oubliez pas la vanité et la fierté de Shalyir, mais rappelez-vous aussi qu'elle n'est pas stupide et qu'elle se sent facilement offensée.

Si le test de **Soc** réussit, elle regardera avec mépris l'argent proposé et émettra un rire bref et cinglant. *« Ha ! Ça fait bien longtemps que je n'ai pas risqué ma vie pour si peu — ton père n'était certainement pas encore né, Jolis Yeux. Et pourtant, je crois que je suis redevable de quelques entailles à ces choses — je puiserai le reste de mon salaire dans la revanche. Et on ne peut pas laisser quelques Raccourcis me traiter de poltronne, pas vrai ? Il faudrait ensuite que je les tue et ce serait vraiment fastidieux. »*

Si le test échoue, Shalyir s'en va sans accepter de plus amples discussions.

Quant à Albi, il va là où Shalyir va. Les PJ peuvent lui parler s'ils le veulent (au risque d'entendre encore quelques vers de son étonnante poésie !) mais sa seule pensée est de rester près de l'objet de sa passion désespérée.

Le Châtiment des Lâches

Si, après tout ce qu'ils ont vu faire ou tout ce qu'ils ont entendu, un ou plusieurs PJ décident de laisser La Maisontaal à son destin, votre devoir, en tant que MJ, est de rétribuer à une juste mesure cette lâcheté.

Alors qu'ils quittent le monastère, les PJ sont douloureusement conscients de plusieurs paires d'yeux fixés sur eux. Quelle que soit la discrétion avec laquelle ils tentent de partir, quelqu'un les verra. Le temps qu'ils parcourent une centaine de mètres, chaque paysan et chaque villageois sera posté sur le mur et les fixera, le regard lourd de reproches silencieux. Mais ils pourraient s'apercevoir ensuite que le monastère était, en fait, l'endroit le plus sûr.

Tous les périls décrits à Cecil pourraient devenir des réalités. Ils subissent tout, les assauts des bandits, des Skavens, des Squelettes, les chutes de pierres, les bordures qui s'effritent, la pluie, la neige fondue, la grêle, le brouillard, les doubles pneumonies, les gelures et tout ce que vous voudrez leur infliger — ces misérables rats méritent de subir tous les tourments de la terre que vous pouvez imaginer.

En dehors de la Colère du Maître de Jeu, vous pouvez aussi considérer la Colère des Dieux. Cette section du livre de règles devrait vous fournir quelques idées. Rappelez-vous que les PJ abandonnent impitoyablement un monastère consacré à Taal et qu'ils le laissent à la douce pitié d'une armée de Mort-vivants issue du Chaos. Taal ne va pas être content — pas plus, fort probablement, que Mórr. Les adeptes des autres divinités neutres du Vieux Monde auront certainement aussi des problèmes — Taal a de nombreux alliés qui n'hésiteront pas à réprimander les PJ pour leur impiété, de peur qu'un de leur lieu sacré ne tombe de la même manière.

Un Entretien avec le Maître

Après que l'état d'esprit général a été renforcé grâce aux rencontres précédentes, un moine subordonné rejoint les PJ et les prie de se rendre dans le bureau de Jean-Louis. Le Maître de La Maisontaal paraît fatigué et tendu.



« *Je crois que vous savez ce qui se passe,* — dit-il, — *et si j'ai raison, les Mort-vivants vont certainement s'abattre sur La Maisontaal. Leur meneur a un compte à régler ici.* » Il met alors les PJ au courant de tout ce qui s'est passé jusqu'aux événements récents, comme il a été indiqué dans la section intitulée *Le Retour du Seigneur des Liches*, du chapitre d'introduction. Il ne sait rien du pacte démonique de Kemmler mais il est sûr que celui-ci a réussi à récupérer son pouvoir et sa santé mentale, ainsi que l'annonçait la dernière vision de de Muscadet.

Une fois l'histoire racontée, Jean-Louis demande aux PJ s'ils ont vu un sorcier avec les Mort-vivants et écoute attentivement leur description du Seigneur des Liches.

« *Ce doit être lui,* — dit-il pensivement. — *Les années l'ont transformé mais c'est sûrement Kemmler. Ainsi donc, il voudra raser La Maisontaal et tuer tous ses occupants — il risquera tout pour détruire ce lieu et se venger de mon prédécesseur.* » Il se perd dans ses pensées pendant un moment puis reprend, avec un peu plus d'entrain.

« *Quoi qu'il en soit, les Mort-vivants sont sans aucun doute en mouvement et nous devons nous en occuper. J'ai envoyé un cavalier à Grunère peu après votre arrivée ; espérons qu'ils nous enverront la milice d'ici un jour ou deux. De Grunère, la nouvelle devrait être transmise au Duc de Parravon et l'armée pourrait bien être là dans trois ou quatre jours. Il faudrait pouvoir les repousser jusque-là — en tout cas nous pouvons essayer. Tous mes moines suivent un entraînement à l'arbalète et au bâton, en partie comme discipline physique et en partie parce que nous devons nous défendre contre les bandits et leurs semblables. Et vous êtes là, ainsi que les Nains et les autres de Frugelhofen. Et le droit est pour nous — je ne peux croire que Seigneur Taal nous abandonnerait à un tel ennemi surnaturel.*

« *Je voudrais aborder un autre sujet avec vous. Vous en savez maintenant autant que toute autre personne vivante ; je me sens donc obligé de tout vous dire. Mon ancien tuteur et prédécesseur n'a pas survécu longtemps à sa vision de Kemmler mais il m'a parlé d'une autre chose. Comme je l'ai déjà dit, il était très versé dans les arts magiques et il a consacré de longues années à la recherche et aux expériences. Il m'a confié que parmi tout son matériel magique, on trouverait de quoi sauver La Maisontaal des griffes de Kemmler. Il n'a pas précisé ce que c'était — un mal pour combattre le mal fut tout ce qu'il en a révélé.*

« *Il ne partageait pas ses activités magiques, de peur que quelqu'un soit tenté de s'en mêler et nous fasse courir des dangers inconnus. Je sais qu'il avait un laboratoire quelque part dans le monastère, mais la connaissance de son emplacement est morte avec lui. Au temps où j'étais un jeune initié, la rumeur courait qu'une entrée secrète se trouvait dans la crypte et que des protections et des gardiens magiques empêchaient quiconque d'y pénétrer, à part lui.*

« *Pendant que vous chercherez cette arme, nous autres allons finir d'établir les défenses. Les Nains sont efficaces, organisés et des modèles pour nous tous ; et je crois que la damoiselle elfe et certains des hommes de Frugelhofen ont l'expérience du combat. Les préparatifs sont entre de bonnes mains ; presque tout le monde a été nourri, s'est reposé et s'est fait soigner. Personne ne sait quand les Mort-vivants vont arriver. Alors, je vous en prie, dépêchez-vous.* »

Soins

Si les blessures des PJ n'ont pas encore été soignées, Jean-Louis convoquera l'Abbé Pierre et lui parlera dans un dialecte bretonnien bas et rapide. Pierre commence par protester puis acquiesce. En réussissant un Test d'**Int**, les personnages qui comprennent le Bretonnien ou qui possèdent la compétence *Linguistique* saisissent que le rapide échange les concerne, ainsi que leurs blessures et l'urgence de leur mission de récupération de l'arme mystérieuse.

Après cet échange, l'Abbé Pierre lancera un sort *Guérison des Blessures Légères* sur les personnages qui en ont besoin. Si les PJ ont encore le parchemin des Wernicke et qu'ils lui demandent de l'utiliser plutôt que d'épuiser sa propre énergie magique, il acceptera bien volontiers. Ensuite, il gardera le parchemin — certains des villageois blessés ont désespérément besoin du sort *Pathologie*.



Equipement

Les PJ peuvent demander du matériel particulier, comme des lanternes, des cordes, etc. Jean-Louis les fera amener de quelque endroit du monastère. Cette communauté vivant de façon presque autonome, pratiquement tout matériel d'usage courant est disponible. Tout ce qui est classifié de *fréquent* et de *banal* dans **WJRF** est accessible ; il n'y a pas d'armure et les seules armes sont les arbalètes et les bâtons que les moines utilisent. Servez-vous de votre bon sens et ne laissez pas les joueurs faire des demandes déraisonnables ou exorbitantes.

Il nous Faudrait un Miracle

Puisqu'ils s'apprêtent à défendre un monastère contre une attaque de Mort-vivants, les PJ pourraient songer à prier pour obtenir un miracle ou une grâce de quelque sorte. Jean-Louis est impatient de les voir aller dans la crypte pour récupérer la mystérieuse arme secrète, mais il est très heureux de prier avec tous ceux qui souhaitent le faire.

Le paragraphe intitulé *Prières et Grâces* du livre de règles vous donne toutes les informations dont vous avez besoin. En tant que Maître du monastère, Jean-Louis est considéré comme un Clerc de niveau 3, bien qu'il n'ait pas suivi cette carrière ; à la requête des PJ, il peut rassembler jusqu'à 2D4 moines (considérés comme des Initiés) pour les accompagner dans leur prière.

L'Abbé Pierre priera aussi avec eux, si le personnage qui a le plus eu affaire à lui, réussit un Test de **Soc**, modifié par +/-30 selon leur attitude. Personne d'autre ne viendra les soutenir — ils sont tous très occupés à préparer les défenses.

Les modificateurs dus aux PNJ qui prient avec les PJ sont les suivants :

Jean-Louis	+5
Abbé Pierre	+3
Chaque autre moine	+2

Le monastère étant sous la menace directe des Mort-vivants, Taal garde particulièrement l'œil sur lui — ajoutez +10 aux chances d'obtenir un miracle. Une seule heure peut être consacrée à la prière — les Mort-vivants doivent sûrement se rapprocher !

Miracles et Grâces

Le miracle ou la bénédiction peut prendre plusieurs formes. Voici quelques suggestions qui semblent particulièrement appropriées aux circonstances — vous pouvez vous servir de celle qui vous plaît ou bien en inventer une à votre convenance.

1. Amitié Animale : Aucun animal normal ou géant n'attaquera les PJ tant qu'ils seront activement engagés dans la défense de La Maisontaal — y compris pendant leur expédition dans la crypte. Les animaux tenteront de s'éloigner des PJ pour éviter toute violence, mais ils se défendront s'ils sont acculés.

2. Soins : Si les PJ n'ont toujours pas récupéré l'intégralité de leurs Points de Blessure et/ou souffrent de blessures infectées, ils sont brusquement et complètement guéris de tout ce dont ils étaient affligés — Points de Blessure au maximum, pas de maladies, pas de Points de Folie, pas de désordre. Si le jet qui a permis d'obtenir le miracle était réussi de plus de 10 points, cette condition merveilleuse s'étend à tous les occupants du monastère !

3. Vision : La chapelle s'assombrit brusquement, comme si la nuit était tombée. La vision d'un coffret décoré est suspendue dans l'air au-dessus de l'autel. Une lueur verte écœurante se déverse par l'interstice entre le coffret et son couvercle fermé. Un rat traverse en courant le couvercle qui s'ouvre alors et une lumière verte envahit la chapelle pendant un instant, avant la disparition de la vision.

Cette vision de l'*Arca Chaotis* montre aux PJ ce qu'ils doivent rechercher. La lumière verte indique qu'elle contient quelque chose de dangereux et le rat est un indice montrant qu'elle ne peut être ouverte que par un Skaven.

4. Retard : Les récipiendaires de cette bénédiction peuvent ne jamais réaliser sa nature, mais c'est peut-être celle qui a le plus de valeur. Taal gêne l'avance des Mort-vivants en altérant le terrain montagnard et ralentit leur rythme de progression. Leur arrivée au monastère est retardée d'une heure.

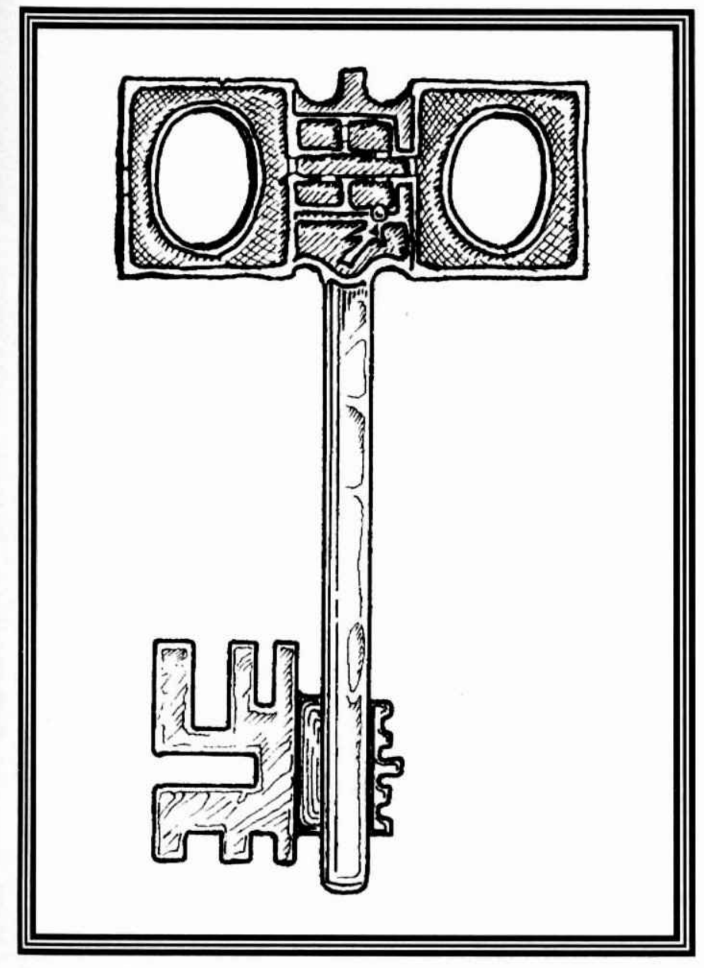
5. Présage : Un rat décampe d'un trou dans un coin en transportant quelque chose de brillant dans sa gueule. Il court à travers la chapelle, laisse tomber l'objet aux pieds des PJ et détale à nouveau. L'objet est une petite clé de cuivre représentée dans le *Document 2* ; elle ouvre la porte cachée menant à la partie secrète de la crypte et sa forme donne une indication sur l'emplacement de la porte. Le rat qui l'apporte fait allusion aux Skavens de Rasskabak qui représentent le seul moyen d'activer l'*Arca Chaotis*.

6. Bonus de Test : Les PJ obtiennent chacun un bonus de +10 pour les tests de découverte de pièges, de portes cachées et des autres objets dissimulés dans la crypte.

La Crypte

Lorsque les PJ sont prêts, Jean-Louis les accompagne jusqu'à l'entrée de la crypte, à la limite du monastère. Ce bâtiment de pierre a la taille d'une petite hutte et occupe un petit morceau de terrain délimité par une clôture contre le mur ouest.

En traversant l'ensemble du monastère, les PJ constatent que le travail va bon train. Les Nains ont surélevé les murs de près d'un mètre et ont renforcé les portes avec des empilements de pierres. A quelques mètres du mur d'enceinte, les moines et les villageois ont bâti un deuxième mur



de broussailles et de paille, prêt à être arrosé d'huile et enflammé si les Mort-vivants franchissent la première ligne de défense.

Jean-Louis ouvre les portes de la crypte, qui sont en chêne renforcé de ferrures et précède les PJ à l'intérieur. Le bâtiment est vide en dehors d'une volée de marches descendant dans le cœur de la montagne.

« La crypte est là-dessous, — dit-il. — *En voici les clés ; je ne peux pas vous aider plus. Je vous en prie, dépêchez-vous. »* Sur ce, il s'en va pour superviser les aménagements des défenses.

La *Carte 9* montre les dispositions de la crypte du monastère et les parties secrètes qui en partent. Sauf indication contraire dans la description des diverses zones, chaque salle et chaque place sont taillées dans la roche de la montagne, sans éclairage et le plafond est à environ 1,80 mètre. Toutes les salles de la crypte sont fermées à clés ; les clés remises aux PJ ouvrent les salles 2-4, mais pas les autres.

1. Portes Principales

En suivant l'escalier qui s'enfonce dans le sol, les PJ se retrouvent à environ 6 mètres de profondeur. Aucune source ne fournit de lumière, bien que des supports de torche soient fixés sur chaque mur à des intervalles de 3 mètres.

Les portes donnant sur la crypte sont en hêtre blanc, lourd et rugueux, sur lequel sont incrustées des plaques de cuivre portant des représentations de crânes de cerf. Les portes sont verrouillées, mais les PJ ont la clé et ils les ouvrent aisément.

2. Crypte Principale

Cette grande salle contient deux rangées de sarcophages de pierre — apparemment très anciens — et de petites plaques de cuivre de 60 centimètres de côté couvrent les murs. Elles dissimulent les niches où reposent les corps des moines défunts de La Maisontaal ; chacun des murs porte une trentaine de plaques.

Les niches ont juste la taille nécessaire pour contenir un corps — 60 centimètres de côté et 1,50-1,80 m de profondeur. Un moine âgé aurait bien du mal à se faufiler dans un tel espace et les PJ devraient assez vite réaliser qu'il est inutile de chercher ici une porte secrète. Les sarcophages ne contiennent rien de plus que les restes des moines. Les PJ devraient aussi conclure que la salle ne présente aucun intérêt et ne pas avoir envie de désacraliser ce lieu de dernier repos.

Les PJ les plus inspirés devraient aussi se rendre compte que la défense de La Maisontaal est encore plus vitale que ce qu'ils pensaient — cette pièce contient plus d'une centaine de corps, qui pourraient largement doubler les forces de Kemmler d'un seul coup. Si les PJ se mettent à flâner, vous pourriez les en décourager avec la réjouissante pensée de Kemmler qui atteindrait cette salle et qui animerait ses occupants pendant que les PJ seraient encore dans la crypte — ainsi, ils prendront bien conscience de l'urgence de la situation !

Deux autres portes de hêtre blanc, presque identiques aux premières, ferment la seule autre issue de la crypte principale. Elles sont verrouillées mais les PJ ont la clé.

3a-d Cryptes Latérales

Trois portes basses de chêne, noircies par le temps, donnent dans ce petit couloir. Elles sont toutes verrouillées, mais les PJ en ont les clés.

Chacune des chambres contient un seul sarcophage de pierre extrêmement ancien. Des inscriptions en Classique permettent d'identifier leurs occupants, qui étaient les fondateurs de La Maisontaal, et de fausses fenêtres taillées dans les murs permettent de voir le paysage environnant le monastère, entièrement sculpté en bas-reliefs.

Si un ou plusieurs PJ réussissent un Test d'**Int** (Trafiquant de Cadavres/Pilleur de Tombes +10) dans la salle 3a, ils remarqueront que cet endroit a été ouvert plus récemment que les autres ; la poussière du sol est moins épaisse, il y a une légère éraflure sur le sol là où la porte a été poussée, etc. Les PJ ayant la compétence *Pistage* sont autorisés à effectuer un Test d'**Int** pour repérer une trace dans la poussière, menant directement de la porte au mur.

Si cette trace a été remarquée, les PJ ont un bonus de +20 aux Tests d'**I** permettant de découvrir la porte secrète et ils peuvent recommencer ce test jusqu'à sa réussite — ils *savent* qu'une porte secrète doit se trouver là, le problème est juste de la *trouver*. Sinon, les fouilles sont normalement déterminées. Chaque recherche dure un tour complet.

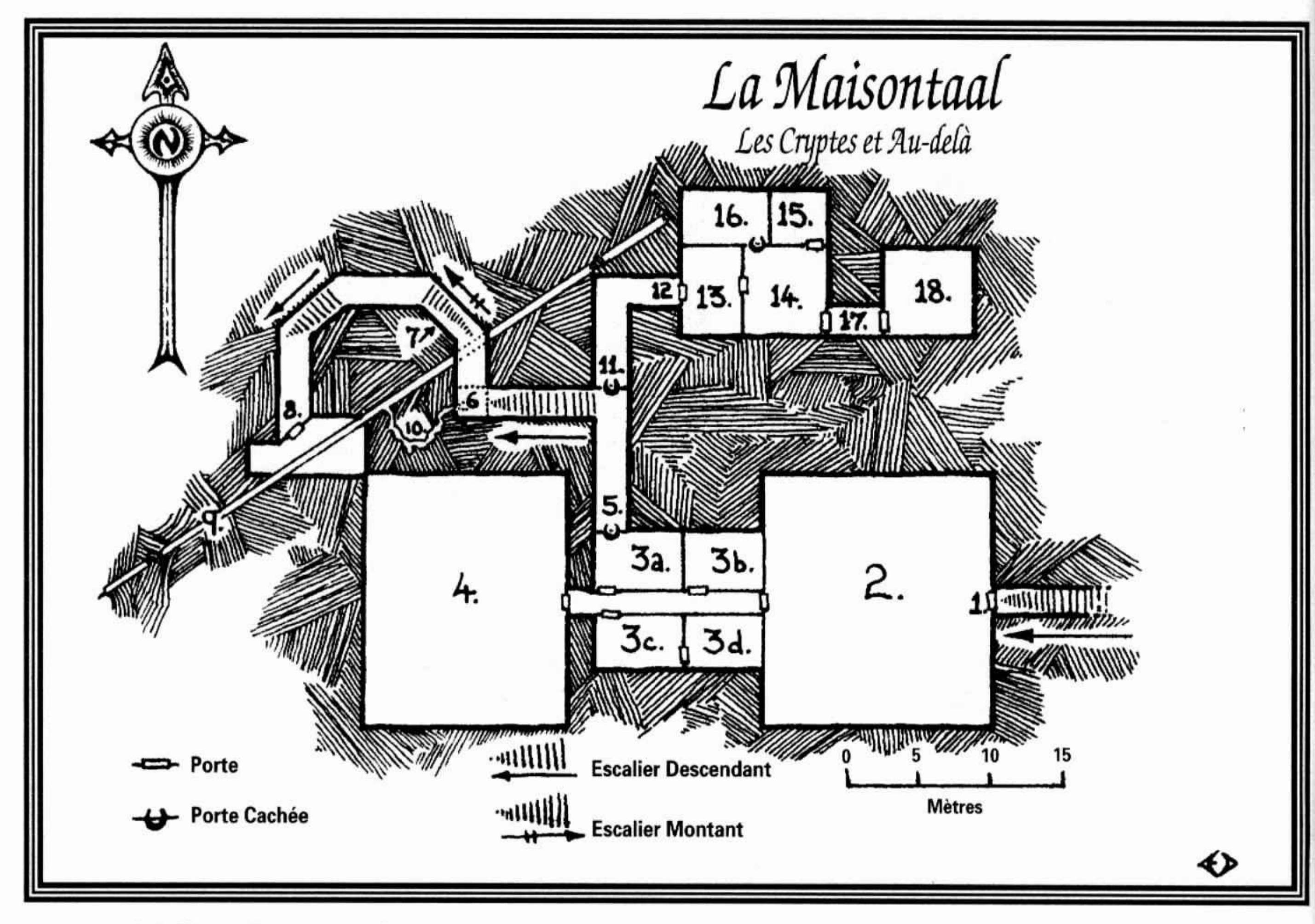
La porte secrète est verrouillée (**R** 4, **D** 8, **DS** 30) ; la serrure est camouflée en nœud dans un tronc d'arbre du paysage sculpté. Si les PJ possèdent la clé montrée dans le *Document 2*, ils s'apercevront qu'elle ouvre cette porte facilement, sinon, ils devront crocheter la fermeture ou défoncer la porte.

4. La Crypte des Maîtres

Cette grande salle contient 14 sarcophages de pierre, chacun d'eux contenant le corps d'un des Maîtres de La Maisontaal. Le plus récent est bien sûr celui de de Muscadet. La salle est superbement décorée de scènes sculptées de nature et de lieux sauvages. Rien n'est ici particulièrement important.

Découvrir la Porte Secrète

Comme nous l'avons déjà dit, le temps est essentiel. Les forces du Seigneur des Liches s'avancent vers La Maisontaal et les PJ doivent découvrir le laboratoire secret et son contenu avant que le monastère tombe sous la coupe de Kemmler. Pour vous aider à noter le passage du temps,



servez-vous de la *Table du Temps dans la Crypte* du Journal d'Aventure. La table est divisée en un certain nombre d'événements et vous pourrez noter dans les cases prévues à cet effet le résultat obtenu. Plus ces résultats sont élevés, plus les PJ se sont montrés efficaces.

La première case correspond à la découverte de la porte secrète en 3a. Attribuez aux PJ un score entre 1 et 20 pour le temps mis — ils ont 20 points s'ils sont allés droit à la salle 3a et droit à la porte ; plus ils mettent de temps, plus leur résultat baisse.

5. L'Accès aux Zones Secrètes

Les zones qui se trouvent de l'autre côté de la porte secrète sont totalement inconnues de Jean-Louis et des autres moines ; de Muscadet les connaissait mais ne les a pas fait profiter de ses connaissances. L'ensemble est plongé dans l'obscurité, les diverses portes sont verrouillées et les PJ n'ont aucune clé qui puisse les ouvrir. Ici, tout est obscur, humide et lugubre.

Les PJ qui se déplacent à une allure *prudente* ont droit à un Test d'**I** pour repérer les différents pièges, avec un bonus de +10 pour la compétence *Reconnaissance des Pièges*. Aucun n'est là pour tuer ; le vieux de Muscadet voulait juste donner une leçon aux intrus, mais si les PJ se montrent maladroits ou stupides, ils pourraient le regretter sérieusement. Ces pièges peuvent avoir un effet bien plus grave que quelques blessures, car, en essayant d'en sortir, les PJ risquent de perdre du temps.

6-7 Fosse à Serpents

Ces deux pièges conduisent à la même fosse ; René de Muscadet l'avait installée pour capturer les intrus imprudents, et non pas pour les blesser. Malheureusement, à l'insu de tous, un Serpent Géant s'y est récemment installé en passant par les égouts et a fait de la fosse son antre. Elle est profonde de 3 mètres et mesure 2,70 mètres de côté.

Un Piège Bien Apparent

Dans cette partie du couloir, en contraste avec la pierre que l'on voit partout, le sol est en bois. Un examen minutieux permet de voir une fente étroite qui court en son milieu. La moindre pression (par exemple, en frappant avec un bâton ou une perche) fait s'enfoncer légèrement les battants de bois, comme s'il y avait un puits dessous. Il est assez facile de passer l'angle sans marcher sur le bois. Pour déclencher le piège et voir ce qu'il y a dessous, il faut un poids d'au moins 25 kg.

7. L'Escalier Glissant

Lorsqu'un ou plusieurs PJ atteignent la moitié de l'escalier, les marches se rétractent pour ne plus former qu'une surface lisse, l'ensemble de l'escalier s'escamote et quiconque se trouve sur les marches est précipité dans une chute en spirale qui s'achève dans la fosse cachée par les battants de bois en 6.

La dégringolade ne devrait pas provoquer trop de dégâts — un PJ doit réussir un Test d'**I** (*Acrobatie* +10) pour bien atterrir ou bien subir 1 Point de Dommage, sans tenir compte de l'*Endurance* ou de l'armure. Il doit aussi réussir un Test de **Dex** ou laisser tomber tous les objets tenus en main ; une torche lâchée s'éteint avec un 6 sur 1D6 et une lanterne s'éteint avec un résultat de 4-6 sur 1D6. La lanterne ne se brisera pas.

Les PJ n'auront sans doute pas trop de mal à sortir de la fosse ; au maximum, une ou deux personnes devraient tomber et, après quelques moments d'angoisse auprès du Serpent Géant, leurs amis pourront les tirer de là. Il sera long et délicat de ressortir par la pente glissante, mais les trappes en 6 sont faciles à manœuvrer et permettront de remonter aisément ceux qui ont chu.

Le serpent n'apprécie pas d'être dérangé. Il se redresse et siffle beaucoup, mais il n'a pas très faim pour l'instant (les lapins et les rats fourmillent dans les environs) et il n'attaquera que pour se défendre ; c'est un serpent constricteur et non pas venimeux, bien qu'il puisse tenter de

mordre les intrus (attaque de **F** 1) dans le cadre de son arsenal défensif. Il veut effrayer les PJ pour qu'ils s'en aillent mais pas combattre. Après deux rounds de lutte, il tentera de se faufiler par le trou dans le mur (d'environ 15 cm de diamètre) qui lui permet de passer dans les égouts et le monde extérieur.

Ecoulement du Temps

Une nouvelle fois, notez ce piège de 1 à 20 selon le retard qu'il a infligé aux PJ. Attribuez 20 si les PJ le repèrent, l'examinent rapidement et s'en vont sans avoir rendu visite au serpent ; et 1 si tous les PJ glissent le long de la chute, combattent le serpent et puis se sortent de la fosse avec de grandes difficultés.

8. Porte Barricadée

Le passage se termine par une solide porte de chêne garnie de ferrures et portant une plaque de cuivre que le temps et l'oxydation ont rendue complètement verte et humide. Si elle est nettoyée, l'inscription *"Entrée Interdite"* apparaît. La porte est verrouillée (**DS** 50, à cause de la rouille, **R** 4, **D** 6). Une fois ouverte, cette porte donne directement accès au conduit de l'égout principal.

9-10 Egout Principal

Un gros conduit d'égout (60 cm de diamètre) va du monastère à la Vaswasser ; à cet endroit, une valve permet de le fermer si nécessaire. Le conduit est brisé et il vaut mieux imaginer que décrire l'état du sol de cette zone. L'odeur est insoutenable. C'est par cette fissure que le Serpent Géant s'est introduit dans la zone 6-7. La portion 10 est une petite crevasse (15 cm de diamètre) au cœur de la roche par où le serpent va et vient.

Ecoulement du Temps

C'est visiblement une voie sans issue et si les PJ s'y attardent trop, renvoyez-les dans la bonne direction avec une bande de rats. Notez cette section de 1-20 sur la *Table du Temps dans la Crypte* ; ignorer la totalité de la zone rapporte 20 points tandis que la fouiller de fond en comble en vaut 1 (et réduit la **Soc** des trois-quarts jusqu'à ce que les personnages puissent se laver !).

11. Porte Cachée

Cette porte cachée permet d'accéder à la zone du laboratoire. Elle peut être normalement détectée et ses caractéristiques sont **R** 4, **D** 11 et **DS** 30.

Si les PJ la repèrent immédiatement et ignorent les zones 6-10, notez-leur 10 sur la *Table du Temps dans la Crypte* ; s'ils explorent soigneusement les zones 6-10, accordez-leur un zéro, en plus des résultats qu'ils obtiennent alors.

12. Porte d'Entrée

La porte cachée donne sur un petit passage qui se termine par une autre porte de construction plus légère (**R** 3, **D** 6, **DS** 20). Celle-ci est reliée à une cloche dissimulée dans la chambre du Maître, dont Jean-Louis ignore totalement l'existence. Les PJ vont lui flanquer la frousse de sa vie lorsqu'ils ouvriront la porte et feront retentir la cloche, mais il finira par réaliser que ce phénomène est lié à leurs activités.

13. Vous Sentez le Sommeil Vous Envahir...

Ce salon depuis longtemps désaffecté et très poussiéreux est meublé de deux vieux fauteuils, une petite bibliothèque et une desserte en bois de rose. La seule chose importante est la porte qui mène à la salle suivante. Un jeu de clés est pendu sur le côté et l'une d'elles correspond effectivement à la serrure (autrement **DS** 30).

Malheureusement, la porte a deux serrures : l'une est cachée, l'autre est apparente. Celle qui est visible est un leurre, car lorsque l'on tourne la clé, un gaz se dégage ; la véritable apparaît lorsque l'on tire l'extrémité de la poignée. Un examen attentif de la porte permet de découvrir le piège en réussissant un Test d'**I** (*Reconnaissance des Pièges* +10).

Si le piège gazeux se déclenche, toutes les personnes présentes dans la salle doivent effectuer un Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ; tous ceux qui échouent sont étourdis pendant 1D6 tours, et rien ne permet de réduire ce délai.

Ecoulement du Temps

Sur la *Table du Temps dans la Crypte* inscrivez -10 pour chaque tour pendant lequel les PJ restent sur place parce qu'un ou plusieurs d'entre eux sont inconscients. Par exemple, si un PJ reste évanoui pendant 4 tours et que les autres attendent son réveil, le résultat sera de -40 ; si les autres PJ continuent leur exploration, ils ne subiront pas de pénalité.

14. Atelier

Le mobilier de cette pièce se compose de lourds établis de bois, de chaises solides, d'une table et d'un tapis sale couvert de taches dues à l'acide et à d'autres produits similaires. Tous les instruments en verre posés sur les établis sont trop vieux et trop sales pour pouvoir servir désormais et les quelques livres sur la table sont souillés par les moisissures, ont été rongés par les rats et sont complètement inutilisables. Une grande bande de moisissures s'est développée sur le mur nord — en particulier sur et autour de la porte cachée qui mène à la salle 16. Tout cela est rouge vif et totalement inoffensif.

15. Chambre

La porte de cette pièce n'est pas verrouillée. Son seul contenu est un solide lit de bois, une petite table de chevet sur laquelle est posé un livre de poésie lyrique de Tilée, complètement piqué et presque illisible, deux bougeoirs sans aucune valeur et divers autres objets courants. Rien n'a de valeur ou n'est intéressant.

16. L'Homme de Fer

La porte de la salle 14 est verrouillée (**R** 4, **D** 8, **DS** 35).

Cette pièce est nue, à l'exception de ce qui semble être la statue d'un homme, réalisée en fer solide (mais un peu rouillé) et haute d'environ 2,10 mètres. Les personnages possédant la compétence *Sens de la*





Magie sentent que cet objet est d'une certaine manière magique, bien qu'il ne soit apparemment pas possible de lui faire faire quoi que ce soit.

C'est une des créations magiques de de Muscadet. Les PJ n'en savent pas plus à son sujet s'ils ne sont pas déjà passés par la salle 18. A ce stade, l'Homme de Fer n'est que partiellement activé et les seuls ordres auxquels il obéit sont *Marche* et *Arrêt*, éventuellement accompagnés des directions *Haut*, *Bas*, *Gauche* et *Droite*. Souvenez-vous que *Haut* et *Bas* sont indispensables pour négocier des escaliers. L'Homme de Fer se déplace à l'allure *prudente* (8 mètres par round) et ne peut que marcher — il ne peut pas escalader des plans lisses ni ouvrir des portes.

Faire sortir l'Homme de Fer de la crypte sera sans doute une entreprise très frustrante, mais sa présence pourrait être vitale pour la défense de La Maisontaal. Si les PJ n'ont pas encore exploré les zones 17-18, cette découverte pourrait les inciter à le faire, dans l'espoir de découvrir des instructions correspondant à ce mécanisme.

17. La Fosse

La porte de la salle 14 n'est pas verrouillée et s'ouvre facilement. La porte menant en 18 est verrouillée (**R** 8, **D** -10 — elle est en fer et couverte de bois laqué — serrure **DS** 30).

Trois rounds après l'ouverture de la porte de la salle 14, tout le plancher de la zone 17 s'effondre — quiconque s'y trouve tombe de 3 mètres dans une fosse. Simultanément, la porte menant en 14 claque avec une force terrifiante, envoyant ceux qui se tiennent dans l'encadrement dans la fosse ; c'est inévitable, car il n'y a pas d'autre endroit où aller. Au round suivant, le "sol" de la zone 17 "se relève" et la porte de la salle 14 s'entrouvre légèrement.

Donc, si les PJ n'arrivent pas à ouvrir la porte donnant en 18 dans les trois rounds, vous vous retrouverez avec une bande de PJ coincés dans une fosse fermée, et éventuellement un ou deux d'entre eux qui se demandent ce qu'ils pourraient faire. Ils peuvent essayer de détruire le plancher de la zone 17 (**R** 6, **D** 15 par mètre carré), mais cela leur prendra du temps et ils encourent les mêmes risques de finir au fond.

Ce problème a une solution très élégante. Le mécanisme qui replace le plancher est déclenché par le claquement de la porte menant en 14. Il suffit donc d'empêcher la porte de se fermer complètement — en la bloquant avec un solide lit de bois par exemple — et si le piège est déclenché une deuxième fois, en plaçant un poids de plus de 25 kg sur le sol pendant trois rounds (30 secondes), la fosse restera ouverte et les PJ coincés pourront être récupérés. Faire s'ouvrir la porte donnant en 18 sera ensuite un défi, mais qui n'est pas insurmontable..

Un vrai problème se pose si les PJ sont assez imprudents pour tous finir dans la fosse. Ils devront alors forcer l'ouverture des battants en bois qui forment le plancher et qui se trouvent maintenant au-dessus de leur tête (bois recouvert d'une mince couche de pierre, **R** 6, **D** 16 par mètre carré) pour sortir.

Recherches sur l'Homme de Fer

Après toutes ces invocations, il apparaît que je dois faire appel à l'un de ces démoniaques instruments des hommes-rats pour alimenter mon œuvre. Actuellement, il ne peut que marcher et s'arrêter selon les ordres de celui qui porte l'anneau ; les tâches plus importantes sont encore bien au-delà de ses capacités. Dire que je suis si près du but, et en même temps si loin !

Mon seul espoir réside en Luigioni, bien que pour cela, il me fera payer le prix fort. Et jusqu'où iront les hommes-rats pour récupérer une telle relique volée ? Je n'ose pas y penser. Mais la magie humaine ne suffit pas pour donner la vie à ma création — seule la maudite pierre distordante fournira un pouvoir suffisant. Un seul éclair du coffre infernal donnera la vie à mon enfant de métal ; je trouverai ensuite quelque manière de détruire l'obscénité des hommes-rats et je prierai pour mon pardon.

Luigioni a apporté la boîte, comme il l'avait promis. Elle est bien telle qu'elle était décrite, mais il est impossible de l'ouvrir ! Enfer et damnation ! Je ne sais plus quoi faire. Comment les hommes-rats scellent-ils ces choses ? Il serait peut-être utile de rendre visite à Gugelmin à Parravon. Rien ne lui a jamais résisté. Je devrais peut-être en profiter pour aller consulter les carabins sur ces douleurs dans la poitrine qui ne cessent de me harceler — ils disent que Gunther Wernicke est trop vieux pour se déplacer et, dans mon état actuel, je ne pourrai pas affronter le déplacement dans les montagnes jusqu'à sa ferme.

Kemmler !

Encore ce rêve. Ce démon est dans les environs, j'en suis convaincu. Quelque part, le mal du passé, depuis longtemps enterré, l'appelle, l'attire vers lui. Cela ne doit pas se produire. Plus jamais.

Je peux faire confiance au jeune Jean-Louis et son engouement pour l'histoire permettra d'apaiser les soupçons. Les anciens bandits dont il parle fournissent un excellent prétexte pour fouiller la région et les coffres du monastère renferment assez d'argent pour engager du personnel en nombre suffisant pour accomplir cette tâche. Oh, si je l'avais finie quinze ans plus tôt !

Il faut découvrir cette tombe, et rapidement. Ce qui appelle Kemmler doit être détruit, quoi que ce soit. Et il faut établir des plans qui ne laissent pas de place à l'échec. Quand Kemmler l'aura découvert, il viendra sûrement ici... Je dois cacher ici l'aide qui servira quand le temps sera venu. L'anneau pour l'Homme de Fer et quelques autres petites bagatelles.

Ecoulement du Temps

Là encore, attribuez une note de 1-20 aux performances des PJ dans les zones 15-17 et inscrivez-là sur la *Table du Temps dans la Crypte*. Les PJ obtiennent 20 points s'ils traversent directement la zone 17 sans déclencher le piège, et 1 point s'ils finissent tous au fond du trou et doivent forcer leur sortie.

18. La Retraite

C'était la principale retraite de de Muscadet. Le mobilier comprend un bureau, une chaise tournante réalisée à partir d'un os de hanche articulé provenant d'une grosse créature (en fait un Basilic) renforcé de cercles de fer, un vaste fauteuil de cuir et deux tapisseries fines représentant des symboles alchimiques et mystiques.

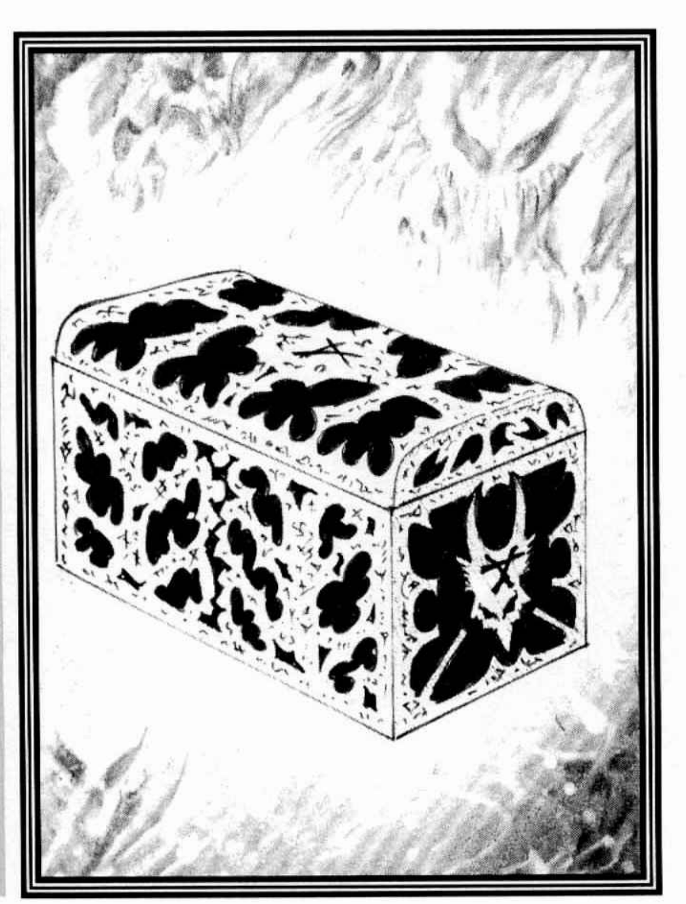
Un petit coffre noir est posé sur une table au milieu de la pièce. Si les PJ ont eu une vision pendant qu'ils priaient dans la chapelle du monastère, ils reconnaîtront l'objet de leur recherche. Les personnages ayant le *Sens de la Magie* seront presque renversés par la force qui en émane.

Le bureau est jonché de papier poussiéreux ; un simple coup d'œil révélera plusieurs feuilles couvertes de notes griffonnées et un petit carnet relié en cuir. Les inscriptions les plus récentes sont reproduites dans le *Document 3*. Une petite clé de cuivre posée sur le bureau s'adapte aux trois tiroirs fermés (**R** 2, **D** 3, serrure **DS** 10). Leurs contenus sont les suivants :

Tiroir du Haut : Une petite bouteille en terre cuite remplie d'une liqueur au potentiel terrifiant et un petit sac de velours avec quatre pierres précieuses bleues (aigues-marines, valant 15 CO chacune).

Tiroir du Milieu : Une fiole verte bouchée en verre contenant un liquide opaque couleur de pêche — une *Potion de Soins* : 2 doses, chacune guérissant jusqu'à 2D6 Points de Blessure.

Tiroir du Bas : Une robe soigneusement enroulée, taillée dans un tissu uni bleu foncé (une *Robe d'Endurance +1*). Le fond du tiroir renferme un compartiment secret (il faut effectuer une recherche pour s'en apercevoir) ; dans ce compartiment, une cassette contient deux anneaux.



Sur le premier est incrusté un Joyau de Sortilège inhabituel, qui permet à un enchanteur de lancer *Soins des Blessures Légères* ou *Aura de Résistance* jusqu'à trois fois par jour chacun, au seul coût de 1 PM par incantation, et sans que le sort puisse échouer.

Le deuxième anneau, en fer noir, est très sobre. C'est lui qui permet de contrôler l'Homme de Fer de la zone 16, comme le mentionne le carnet de de Muscadet ; il doit être porté pour pouvoir donner des ordres à la statue magique.

L'Arca Chaotis

Le coffre n'est rien d'autre que le fabuleux *Arca Chaotis*, un puissant objet magique associé aux Skavens. Après avoir lu le *Document 3*, un lettré devrait tenter un Test d'**Int** (les enchanteurs ont un bonus de +10) pour se souvenir de rumeurs concernant cet artefact légendaire et puissant.

On dit que l'*Arca Chaotis* est apparu en des lieux totalement opposés du Vieux Monde le même jour (c'est parce que les Skavens en ont plus d'un, mais ne le dites pas aux joueurs — laissez-les au plaisir que procure la puissance de la chose) et que c'est une arme terrifiante dans les mains des Skavens. Les PJ pourraient bien se demander ce que cet objet fait dans la crypte d'un monastère dédié à Taal, mais le contenu du carnet peut apaiser leurs doutes.

Le coffre mesure 60 cm x 45 cm x 30 cm. Il est en bois noir, cerclé d'argent et de fer et couvert de runes et de symboles magiques étranges, parmi lesquels le signe du Rat Cornu, la divinité maléfique des Skavens. Il est très lourd et il faut deux personnages — un à chaque extrémité — pour le transporter.

A ce stade, les PJ ne peuvent rien faire pour l'ouvrir. Il a une serrure, mais elle ne peut pas être crochetée ; il ne peut être ouvert que par une clé dimensionnelle. Chaque fois qu'un PJ tente de forcer son ouverture, un arc électrique qui jaillit de la décoration métallique le frappe. La première fois, le personnage encaisse 1 Point de Blessure (aucune protection, magique ou autre, n'y changera rien). La deuxième fois, ce sera 2 Points de Blessure et, à partir de la troisième, ce sera 4 Points. Les PJ devraient rapidement se dire qu'ils feraient mieux de sortir ce coffre de la crypte au lieu de s'amuser avec.

Toutes les indications nécessaires sur l'*Arca Chaotis* se trouvent dans la partie *Annexes*.

Ecoulement du Temps

La fouille de cette pièce ne devrait pas prendre trop de temps, vous pouvez donc leur attribuer de 1-5 sur la *Table du Temps dans la Crypte*.

De Retour à la Surface

Dans le meilleur des cas, les PJ auront récupéré tout ce qui est utile dans la zone secrète de la crypte. Ils peuvent maintenant remonter à la surface ; quant à vous, vous devez dresser certains bilans.

Tout d'abord, calculez le total de la *Table du Temps dans la Crypte*. Puis remplissez le *Tableau de Bataille de La Maisontaal*, qui se trouve à la fin du livre. Il fonctionne comme le *Tableau de Bataille de Frugelhofen* ; vous ne devriez donc pas avoir de mal à y porter toutes les indications nécessaires.

Deux éléments sont maintenant d'une extrême importance : le comportement courageux ou lâche que les PJ ont eu jusque-là et le succès qu'ils ont rencontré lorsqu'ils ont voulu persuader les PNJ de rester à La Maisontaal pour les aider à combattre.



La Mort ne les Emportera pas

Pendant que les PJ fouillent la crypte à la recherche des trésors magiques de de Muscadet, l'armée mort-vivante s'est de plus en plus approchée de La Maisontaal. Le temps de l'ultime bataille est arrivé. C'est un combat sans échappatoire — la Vie contre la Mort !



De Retour de la Crypte

Comme vous pouvez vous y attendre, le temps ne s'est pas immobilisé à la surface pendant que Nos Héros se trouvaient au fin fond de la crypte. Avant le début de la bataille, vous devez déterminer plusieurs facteurs :

Ecoulement du Temps

Au moment où les PJ sortent de la crypte, vous devriez avoir complètement rempli la *Table du Temps dans la Crypte* et obtenu un résultat total pour la durée de cette phase de l'aventure. Si les aventuriers ont reçu la bénédiction du *Retard* avant d'entrer dans la crypte, ajoutez +20 au résultat final.

Selon le temps que les PJ ont passé dans la crypte, les conditions à la surface tomberont dans une des trois catégories suivantes. Démarrez la bataille à la section correspondante.

Résultat du Temps dans la Crypte	Section de Démarrage
0 ou moins	*A l'Attaque !*
1-50	*Escarmouche !*
51 ou plus	*Encerclement !*

Encerclement !

Lorsque les PJ sortent de la crypte, ils découvrent un petit groupe de moines qui les attendent. Ceux-ci leur font précipitamment traverser la cour pour retourner au bâtiment principal. Le ciel est très couvert et la température est tombée d'environ dix degrés depuis qu'ils sont entrés dans la crypte. Les Mort-vivants ont été vus — hors de portée des arbalètes, mais ils avancent fermement vers le monastère. Des bandes séparées de Squelettes s'approchent dans toutes les directions. Les PJ sont rapidement conduits auprès de Jean-Louis — passez à la section intitulée *Conseil de Guerre.*

Escarmouche !

Alors que les PJ émergent de la crypte, un petit groupe de moines les attend. Ceux-ci leur font savoir que les Mort-vivants ont été aperçus et qu'ils devraient se rendre au plus vite dans le bâtiment principal. Le jour est soudainement assombri par d'épais nuages et un vent froid souffle de la montagne. Un brouillard dense s'est levé et enveloppe le monastère — il est presque impossible de voir le bâtiment principal depuis la crypte.

Bousculés par les moines, les PJ traversent rapidement la cour. Ils entendent sur un côté un cri soudain, suivit d'un bruit de cliquetis traînants.



Un petit groupe de Squelettes surgit de la brume et fonce sur eux — leur coupant l'accès vers le bâtiment principal — la seule chose à faire est combattre.

Les PJ sont accompagnés de 6 moines. Le nombre de Squelettes dépend de la bravoure des PJ jusqu'à ce moment. Ce n'est ni plus ni moins qu'un peu de justice poétique ; une équipe qui a fait preuve d'héroïsme devrait être capable d'exterminer les Squelettes comme des mouches, alors qu'un ramassis de couards devra défendre chèrement leur peau !

La table suivante indique le nombre de Squelettes qui apparaissent, selon le score d'Héroïsme actuel des PJ :

Score d'Héroïsme des PJ	Attaquants Mort-Vivants
8 ou moins	Didier Coustelle + 1D6+6 Squelettes
9-12	6+1D4 Squelettes
13-15	4+1D4 Squelettes
16-19	2+1D4 Squelettes
20 ou plus	1+1D3 Squelettes

Notez bien que, à ce stade, les PJ ne peuvent pas faire fonctionner l'*Arca Chaotis* ni l'Homme de Fer.

Des figurines peuvent vous aider à résoudre cette escarmouche, afin de savoir où sont les PJ, qui tient quoi, etc. Les Squelettes attaquent les cibles les plus proches, sauf si Coustelle est avec eux ; dans ce cas, ils viseront les PJ plutôt que les moines. Un PJ peut tenter d'échapper au combat (en s'enfuyant, par exemple) et au danger en réussissant un Test d'I (*Esquive* +10, *Fuite* +10, chaque personnage tentant de protéger la fuite du PJ +10). Vous n'avez pas besoin de juger de la bravoure de chacun dans ce combat puisqu'il va se fondre dans la bataille finale — mais quant à savoir si vous devez le dire aux joueurs...

Des PJ submergés peuvent crier à l'aide — mais les moines et les villageois ont à affronter les Squelettes qui commencent à escalader l'enceinte du monastère ! A chaque round, si les PJ demandent des secours, lancez 1D6 : sur 4-6, un ou plusieurs renforts arrivent, composés de 1-2 moines subordonnés ou 1-2 villageois (50% de chances pour chacun). Avec le poids du nombre, les PJ devraient pouvoir s'en sortir assez bien.

Après s'être débarrassé des Squelettes, les PJ peuvent atteindre le bâtiment sans difficulté, où ils seront rapidement conduits dans les quartiers de Jean-Louis. Passez à la section intitulée *Conseil de Guerre*.

A l'Attaque !

Les Mort-vivants ont franchi les murs en plusieurs endroits et se livrent à de rudes combats contre les moines et les villageois dans l'enceinte même du monastère. Une partie de la barrière de broussaille a été enflammée, mais les Mort-vivants continuent de se déverser dans le monastère.

La mauvaise visibilité empêche de suivre le déroulement de la bataille et de voir le nombre précis d'attaquants, mais il semble que l'on se bat de toute part. Les moines entraînent rapidement les PJ vers la porte la plus proche du bâtiment principal, où ils tombent sur une bande de Squelettes montant un siège et ces derniers se retournent immédiatement contre eux !

L'importance de cette force dépend de la bravoure des PJ ; récompensez-les ou punissez-les de leur valeur passée ou de son absence. Consultez la table suivante :

Score d'Héroïsme des PJ	Attaquants Mort-Vivants
13 ou moins	Didier Coustelle + 3D4 Squelettes
14 ou plus	Didier Coustelle + 2D4 Squelettes

Les PJ doivent se frayer un chemin jusqu'à la porte avec l'aide des moines. A chaque round, lancez 1D6 : sur un résultat de 5-6, les défenseurs qui sont à l'intérieur effectuent une sortie désespérée et 1D3 d'entre-eux attaquent les Squelettes de ce côté-là (à chance égale des moines ou des villageois)

Les PJ qui finissent par atteindre la porte sont entraînés par les défenseurs dans la relative sécurité de la bâtisse. Ils sont ensuite conduits dans les quartiers de Jean-Louis — passez à la section intitulée *Conseil de Guerre*.

Conseil de Guerre

Les PJ devraient avoir ramené trois objets de la crypte : l'Homme de Fer, l'Anneau de Fer qui le commande et l'*Arca Chaotis*. Tout le reste n'était composé que d'objets agréables à avoir, mais pas très importants.

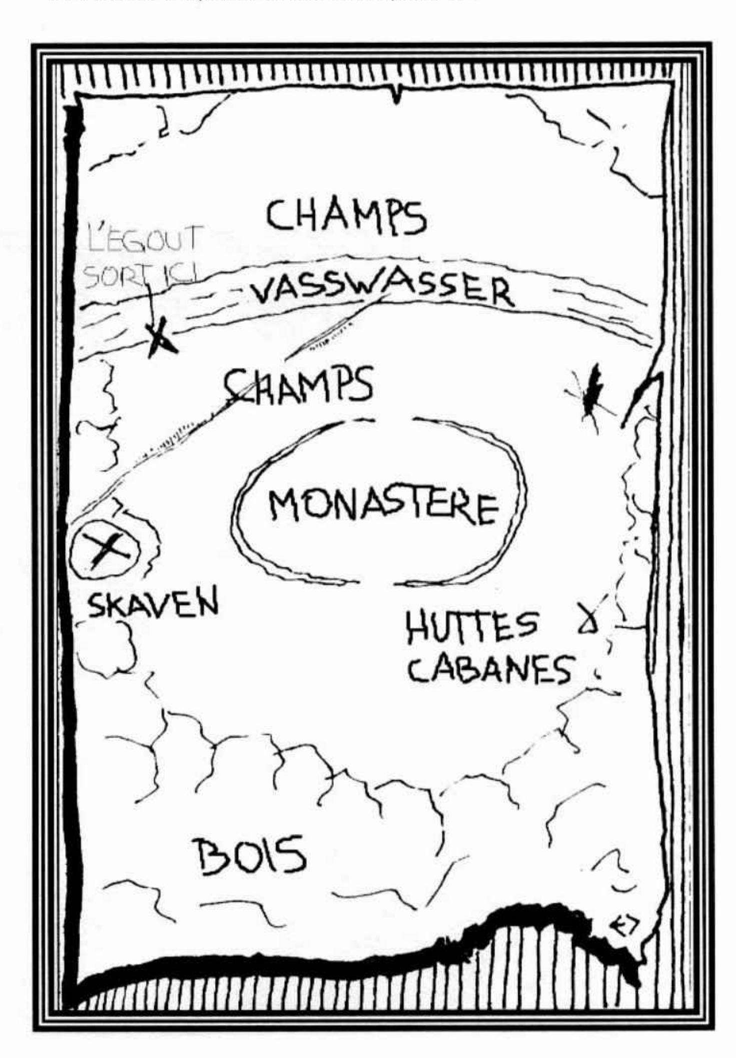
Cette section suppose que les PJ ont récupéré l'*Arca*, car c'est l'objet le plus important de la crypte. S'ils ne l'ont pas, passez directement à la section *La Dernière Bataille*.

La Chasse aux Skavens

Jean-Louis consulte rapidement le journal de de Muscadet et, tout excité, frappe du doigt la page sur laquelle il est fait référence aux hommes-rats. Il désigne alors le coffret et dit : *« L'Arca Chaotis ! De Muscadet en a parlé une fois — un objet rare et dangereux. Je n'ai jamais vraiment cru à son existence — je ne pensais pas... »*

Il se plonge à nouveau dans le journal, donnant aux PJ le temps de se souvenir de Rasskabak et de ses Skavens, s'ils ne les ont pas déjà mentionnés à Jean-Louis. Leur présence dans cette région ne serait-elle pas liée à l'*Arca Chaotis* ?

Si les PJ lui ont parlé des Skavens, il poursuit :



« Il mentionne ici des hommes-rats. Je parierais que ceux que vous avez rencontrés sont venus pour récupérer ceci — pour eux, c'est un objet sacré. Comme si nous n'avions pas assez de ces Mort-vivants ! »

A ce moment, si la bataille n'a pas déjà commencé entre les Mort-vivants et les forces de Frugelhofen, un moine subordonné s'avance et signale au Maître que les Squelettes s'approchent.

« Il nous reste peu de temps, — continue Jean-Louis, *— et beaucoup à faire. Selon ces notes, de Muscadet n'a jamais réussi à maîtriser le pouvoir de la pierre distordante qui se trouve dans le coffret ; c'est la seule manière d'activer l'Homme de Fer et il possède ses propres pouvoirs qui pourraient nous sauver. Mais nous n'avons aucune idée de la manière de le faire fonctionner. »* Il tourne en rond pendant quelques instants.

« Vos Skavens ont été vus il y a moins d'une heure, avant que cette maudite brume se lève. D'après leurs mouvements, ils ne semblaient pas s'être rendu compte de la présence des Mort-vivants — en fait, ils se sont retirés vers l'ouest lorsqu'ils les ont repérés en train de s'avancer vers nous. Que le minutage de leur apparition soit l'œuvre du Chaos ou l'œuvre de Taal dans la partie animale de leur être, je ne le sais pas. Mais ils représentent notre seul espoir. Ils doivent être là pour reprendre ce coffret — espérons que l'un d'eux sait s'en servir. » Apparemment, Jean-Louis a pris une décision.

Il s'avance à grands pas vers son bureau, s'empare d'une plume et d'une feuille de vélin et trace précipitamment un dessin. Donnez aux joueurs le *Document 4*.

« Ils se dirigeaient par là. Si c'est un péché que de traiter avec le Chaos pour sauver La Maisontaal, je prends tout sur moi. Ils veulent le coffret ; nous l'avons. Nous avons besoin de son pouvoir ; ils ont — je l'espère — la connaissance. Trouvez-les si vous le pouvez et proposez-leur ce marché. »

Attendez une Minute...

Très probablement, les PJ vont trouver un peu abusif qu'on leur demande de se frayer un chemin à travers une armée de Mort-vivants pour tenter d'aller conclure un marché avec une bande de Skavens. Après tout, ils viennent de connaître quelques journées plutôt harassantes. Ils héritent de tous les boulots déplaisants et dangereux — Jean-Louis ne peut-il pas envoyer quelqu'un d'autre, juste pour cette fois ?

Ils pourraient aussi avoir comme argument qu'il est trop tard pour envoyer de bons défenseurs chasser sans doute des oies sauvages alors que l'armée des Mort-vivants tambourine — littéralement — déjà aux portes. Mieux vaut ne pas affaiblir la défense, mais faire front et se reposer sur la chance et la faveur des dieux.

Ces deux points de vue sont tout à fait sensés et si les PJ se sont bien comportés contre les Mort-vivants jusque-là, La Maisontaal a des chances de résister même sans les gadgets magiques de de Muscadet. Vous pouvez, si vous le voulez, leur laisser cette possibilité. Et si la situation tourne vraiment mal, les Skavens peuvent intervenir dans la bataille plus tard, dans l'espoir de récupérer l'*Arca* au cours d'un raid de style commando, lorsque les deux camps se seront affaiblis. Ils sont prêts à tout pour ne pas le voir aboutir dans les mains de Kemmler.

Mais, d'un autre côté, ce serait du gaspillage. Nous voici avec une bande de Skavens bien préparés — ce sera peut-être leur seule opportunité de les observer de près et dans des circonstances sans hostilité (plus ou moins). Et il y a aussi ces deux objets magiques puissants et intrigants — les PJ ne veulent-ils pas voir comment ils fonctionnent ?

C'est à vous, MJ, de décider de ce qui va se produire ensuite et, en tant que Jean-Louis, de les persuader d'accepter. S'ils ont pour seule objection la folie suicidaire de vouloir traverser les rangs des Mort-vivants, Jean-Louis mentionnera immédiatement les égouts (voir *Une Sortie*, ci-dessous). Ayant grandi dans l'admiration de la maîtrise de de Muscadet dans l'art de la magie, il est intimement convaincu que le monastère ne peut pas survivre sans ces deux armes magiques ; ses supplications désespérées dissiperont peut-être les doutes des PJ sur la sagesse de cette entreprise. Ou, s'ils refusent catégoriquement, vous pouvez simplement les laisser s'en sortir comme cela.

Une Sortie

En supposant que les PJ acceptent de chercher les Skavens, ou si leur seule objection concerne la traversée des hordes de Mort-vivants, Jean-Louis leur parlera des égouts.



« *Ce n'est pas une issue très agréable,* — admet-il, — *mais le conduit est dégagé jusqu'à la Vaswasser — vous devriez pouvoir dépasser les Mort-vivants. Malheureusement, il ne fait que 60 cm de large ; j'aurais autrement songé à évacuer les malades et les blessés par là.* »

Si les PJ sont passés par la zone 9 de la crypte, ils savent que le conduit est brisé et offre donc une voie d'accès. La cour étant malheureusement maintenant pleine de Squelettes, Jean-Louis leur suggérera une entrée beaucoup moins cérémonieuse par les lieux d'aisance, au fond du bâtiment.

Au moment où ils se préparent tous à partir, le Maître serre chaleureusement la main de chacun d'eux.

« *Bonne chance. Tous nos espoirs résident en vous. Et je sais* — il ajoute cela doucement — *que vous nous reviendrez. Vous n'abandonneriez pas à la mort ces pauvres villageois innocents. Aucun homme ne pourrait porter dans sa conscience une telle lâcheté et une telle traîtrise.* »

Si les PJ sont très affaiblis, un ou deux PNJ peuvent les accompagner, probablement un des meilleurs combattants. Les PJ pourraient judicieusement demander à être guidés par le moine qui a repéré les Skavens. Celui-ci — Viktor Gruber — sera libéré pour pouvoir aller avec eux. Ils sont ensuite conduits jusqu'aux latrines, où l'ouverture d'une trappe et le déplacement d'une plaque de fer révèle un conduit de 60 cm de large.

Découvrir les Skavens

Il n'est pas nécessaire de jouer en détail la progression des PJ le long du conduit ; considérons qu'ils arrivent au bout. Ne faites pas intervenir le serpent de la crypte, à moins que vous ne soyez très vicieux — ils ont bien assez de préoccupations en tête.

Bien sûr, si certains des PJ souffrent de claustrophobie, vous pouvez laisser libre cours à vos tendances sadiques — bien que ces personnages aient déjà dû réussir un Test de **Cl** pour y entrer.

Comme l'indique la carte de Jean-Louis, les égouts donnent sur la Vaswasser, juste à l'intérieur des bois bordant les champs. Tout le monde voit son score de **Soc** se réduire de 50% après ce petit trajet (encore que cela ne fasse pas grande différence pour les Skavens !) mais une rapide trempette dans l'eau courante au-delà du conduit ramènera cette pénalité à 25%.

La partie la plus délicate consiste à trouver les Skavens et à les approcher sans être détectés. Ce petit groupe est très nerveux, étant isolé dans un territoire hostile et, de surcroît, menacé par une armée de Mort-vivants. Il tentera donc de disparaître si quoi que ce soit le surprend.

La découverte des Skavens fait appel aux compétences de pistage et d'écoute — ils sont à environ cent mètres de la sortie de l'égout et ils discutent tranquillement entre eux de la possibilité de se faufiler dans le monastère pendant que les Mort-vivants occupent les Humains. A proximité de cette issue, ils ont laissés des traces nettes (+10 pour les repérer et les suivre sur les trente premiers mètres) qui conduisent directement à leur camp actuel ; si les PJ perdent la piste, ils devraient quand même pouvoir les atteindre.

L'approche des Skavens demande l'utilisation de compétences telles que *Déplacement Silencieux Rural* et *Camouflage Rural*. Les Skavens n'assurent pas de garde car ils ne pensent pas faire de rencontre dans les bois, la bataille au monastère occupant tout le monde. Ils subissent donc un modificateur de -10 à tous leurs tests pour repérer les PJ qui arrivent.

Les Skavens sont Surpris

Si les PJ parviennent à surprendre les Skavens, ils bénéficieront d'un round d'action libre. Ils peuvent décocher des projectiles (bien qu'il serait plus efficace de prendre simplement l'air menaçant), parler ou faire tout ce qu'il leur plaît. Le diagramme montre la position des Skavens.

Les Skavens ne sont pas Surpris

Si les Skavens voient ou entendent les PJ arriver, ils se regrouperont, les armes sorties, prêts à assurer une retraite défensive dans la forêt.





Rasskabak sera à l'arrière, loin de tout danger, car il est essentiel à leur mission ; il sera prêt à lancer une *Boule de Feu* au premier geste hostile des PJ.



Parler aux Skavens

Les PJ peuvent attaquer les Skavens, bien que leur mission soit spécifiquement de négocier avec eux. Tous les combats sont résolus normalement. Cette section repose sur la négociation avec les Skavens.

Vous devriez jouer cette scène intégralement, en laissant les joueurs avancer les arguments qui, selon eux, pourront convaincre les Skavens. Rasskabak est visiblement le chef, avec son épée décorée et le petit colifichet de pierres vertes légèrement luisantes qu'il porte autour du cou, et c'est lui qui parle au nom des Skavens.

Voici quelques exemples concernant les arguments des PJ et les réponses les plus caractéristiques de Rasskabak.

Nous ne voulons pas vous combattre. Nous voulons parler.
« Pasbouger. Arcbas, plusmouvement ! Parlerparler. » (Ne vous approchez pas plus, éloignez vos armes à projectiles et ne faites pas de faux mouvements. J'écoute.)

Nous savons que vous cherchez l'Arca Chaotis. Nous savons où il est.
« Grandmaison. Saitça. »

Nous pouvons vous aider à récupérer l'Arca Chaotis, mais nous voulons une faveur en échange.
« Quoivouloir ? »

Savez-vous comment fonctionne l'Arca Chaotis ?
« Quoivouloir ? »

Nous voulons que vous utilisiez le pouvoir de l'Arca Chaotis contre les Mort-vivants, pour nous aider à sauver le monastère. Puis vous pourrez le prendre et partir en toute tranquillité.
(Longue pause) *« Tueros, avoirboîte, allermaison ? »*

C'est cela.
« Pourquoiconfiance hommeparler ? Noustuer ceuxmorts, hommetuer Skaven. Pourquoipas ? »

Nous promettons de ne pas agir ainsi.
« Desmots. Pourquoiconfiance ? »

Réfléchissez-y. Vous aurez le coffret et vous serez assez puissants pour nous tuer si nous vous attaquons.
Rasskabak parle avec ses guerriers en Queekique rapide, leur résumant les négociations. Ils discutent entre eux pendant un moment. Il croit les PJ lorsqu'ils disent qu'ils ne savent pas faire fonctionner l'*Arca Chaotis* et il est plus qu'à moitié convaincu qu'ils ont besoin de cette arme pour se débarrasser des Mort-vivants. Mais il ne peut accepter de conclure un accord avec les Humains qu'à contrecoeur. Il cherche toujours les ruses et les mensonges.

« Nousaller, avoirboîte, tuervous. Quoialors ? »

Bien vu. Les Humains devraient être assez nombreux pour vous donner du fil à retordre s'il le faut, mais le résultat serait assez équilibré. Il serait préférable de prendre le coffret et de rentrer chez vous.
Rasskabak essaye de juger les forces et les faiblesses des Humains. Il tient à s'assurer que lui et sa bande pourront entrer et sortir du monastère avec l'Arca, même si les Humains décident de les trahir. Bien qu'ils doivent sécuriser Rasskabak, les PJ devraient éviter de trop mettre en évidence les faiblesses de leur camp — cela encouragerait simplement Rasskabak à raser le monastère tout en s'emparant de l'Arca Chaotis. Le mieux est d'annoncer une destruction mutuelle assurée si l'un des deux camps rompt son engagement.

« Nousattendre, ostuer, nousaller boîteavoir. Quoialors ? »

Les Mort-vivants sont menés par un sorcier. Un sorcier très puissant. Si le monastère tombe, il aura le coffret. C'est ce que vous voulez ?
C'est ainsi que Rasskabak se laissera convaincre de la nécessité d'une alliance provisoire. Il a vu les Mort-vivants et se doute que leur chef est un sorcier puissant — si le coffret tombait entre ses mains, les Skavens n'auraient plus guère de chances de le récupérer. Rasskabak a posé cette question pour voir si les PJ ont songé à cette hypothèse et aussi pour déterminer ce qu'ils savent des Mort-vivants. Le simple fait qu'il mentionne cette option indique qu'il n'a pas l'intention de la suivre.

Lorsque chacun a pu dire tout ce qu'il avait à dire, effectuez un Test secret de **Soc** pour les PJ qui ont le plus parlé, modifié par +/-30 selon le jugement que vous portez sur les arguments, l'approche et l'attitude générale des PJ. Ajoutez les modificateurs suivants :

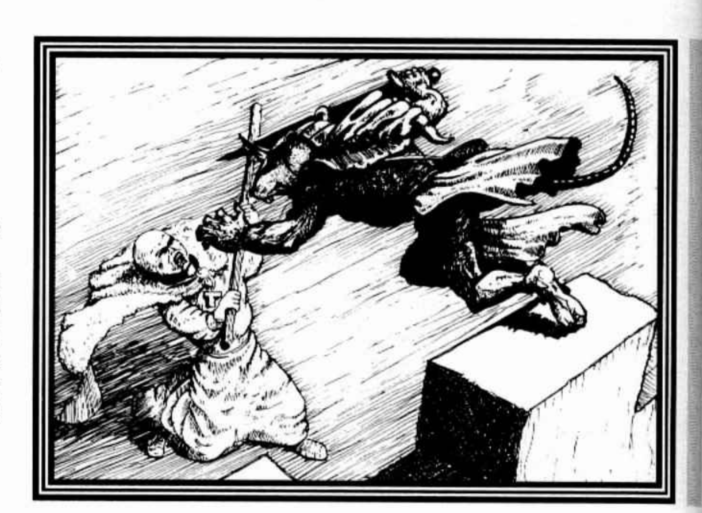
+10	Si les PJ ne se sont jamais montrés agressifs envers les Skavens à tout moment de l'aventure.
-5	Les PJ ont attaqué les Skavens à un moment donné.
+10	Un PJ a incanté un sort *Don des Langues* pour faciliter la communication.
+15	Un PJ parle le Queekique (peu probable, mais on ne sait jamais).

Ce qui se produit ensuite dépend du résultat du Test de **Soc**. Consultez la table suivante et passez à la section appropriée :

Résultat du Test	Passez à
Succès	*Le Marché*
Echec de 1-30	*Pas de Marché*
Echec de 31+	*A l'Attaque !*

A l'Attaque !

Les PJ ont fait bien mauvaise impression sur Rasskabak qui n'a pas du tout envie de conclure un accord avec eux. S'il peut les écarter du chemin, il appliquera son plan initial, consistant à se faufiler dans le monastère par les égouts et à emporter l'*Arca Chaotis* dans la confusion de la bataille.



Le Devin Gris s'adresse à ses guerriers pendant quelques secondes et un énorme rugissement secoue la forêt à quelques mètres derrière les PJ. Il vient d'incanter le sort *Sons* pour distraire les PJ alors que les Skavens lancent une attaque aussi violente que soudaine. Tous les membres du camp PJ doivent réussir un Test d'**I** pour ne pas être surpris par la volte-face — ceux qui échouent ne peuvent que parer ou esquiver au cours du premier round. Pendant ce temps, Rasskabak plonge en direction des égouts en lançant une *Boule de Feu* derrière lui pour décourager les poursuivants.

L'objectif des Skavens est de disperser les PJ assez longtemps pour franchir leurs rangs et se diriger ensuite vers la canalisation et le monastère. Ils se battront vigoureusement tout en se souvenant qu'ils ne veulent que passer — ils ont encore une mission à accomplir et ils ne tiennent pas à connaître une mort héroïque.

Après trois rounds de combat, les Skavens survivants abandonneront la lutte et se dirigeront vers la sortie de l'égout. Ils devraient y arriver avant les PJ et deux guerriers resteront en arrière pour retenir les poursuivants et permettre à leurs camarades de prendre de l'avance.

Le déplacement dans le conduit ne ralentit pas les Skavens autant que les PJ et, une fois qu'ils y auront pénétré, ils atteindront le monastère avant les aventuriers. Plusieurs moines attendent de l'autre côté que les PJ reviennent ; les Skavens seront tués et les défenseurs ne sauront pas comment faire fonctionner l'*Arca Chaotis.*

Si cela se produit, laissez les PJ retourner au monastère, submergés par la réalisation de leur échec. A leur insu, ils ont quand même le moyen de faire fonctionner l'*Arca Chaotis*, grâce à la Pierre Divinatoire qui se trouve sur le cadavre de Rasskabak et ils auront plus tard une occasion de résoudre le problème par eux-mêmes.



Pas de Marché

Rasskabak fixe longtemps et méchamment les PJ, s'arrêtant tour à tour sur chaque visage avec ses petits yeux en vrille.

« *Pasconfiance.* » se contente-t-il de dire.

Les PJ une une chance supplémentaire de le convaincre. Tout à l'heure, leur tentative n'était pas assez forte et il faut maintenant qu'ils mettent le paquet. Lorsqu'ils ont ressorti tous leurs arguments, recommencez le Test secret de **Soc**, avec le même modificateur +/-30 selon la façon dont ils s'en sont sortis, mais en ignorant les autres modificateurs. La réussite vous amène à la section suivante, *Le Marché*, et l'échec indique une situation toujours bloquée.

Accordez-leur une toute dernière chance — qu'ils aient quelques frissons — et relancez les dés. Cette fois-ci, vous le faites juste pour le joli bruit ainsi produit ; Rasskabak a essayé de trouver une meilleure solution, mais il s'est finalement résigné à faire confiance aux Humains plutôt que de risquer de voir l'*Arca Chaotis* tomber entre les mains du Nécromant. Passez à la section *Le Marché.*

Le Marché

Lorsque les PJ ont fini de parler, Rasskabak réfléchit pendant un moment. Il scrute chaque visage à tour de rôle. Enfin il s'exprime :

« *Troispart. Autrereste. Vouslaissez unici. Vouspiège, amimort.* »

C'est le seul marché que Rasskabak acceptera. Il tient à garder un otage derrière lui, dans l'éventualité où les PJ voudraient le piéger. Il ira dans le monastère avec deux de ses guerriers comme protection, il utilisera l'*Arca Chaotis* contre les Mort-vivants et il repartira en l'emportant.

Les PJ doivent donc choisir un otage qui restera derrière eux. Si Viktor est présent, il se proposera immédiatement — il ferait n'importe quoi pour le bien de La Maisontaal. Si aucun PNJ n'est là, les PJ devront choisir l'un d'entre eux.

Le Dernier Combat

De Retour des Bois

Quoi qu'il se soit produit pendant les négociations avec les Skavens, les PJ doivent refaire le trajet dans les égouts et réapparaître dans les lieux d'aisance du monastère. La bataille fait maintenant rage tout autour du bâtiment. Des hurlements et des cris retentissent à l'extérieur au moment de leur sortie. Un tournant décisif est visiblement atteint. Jean-Louis les attend avec deux assistants moines, l'Homme de Fer et peut-être aussi l'*Arca Chaotis.* Le développement des événements dépend maintenant de la Force de Bataille Initiale que le camp des PJ a obtenu.

Armes Secrètes

Dans cette section, nous considérons que les PJ ont convaincu les Skavens d'aider à la défense du monastère et qu'ils sont accompagnés par Rasskabak et deux de ses guerriers. Si le Devin Gris n'est pas avec eux, sautez cette section et passez à *Et Maintenant ?*, ci-dessous.

S'il les accompagne, Jean-Louis s'avancera vers lui dès qu'il sortira du conduit.

« *Euh, bienvenu,* — dit-il après s'être nerveusement éclairci la gorge. — *Bienvenu dans l'esprit d'amitié et...* » Rasskabak l'interrompt avec brusquerie.

« *Pasparler, chosehumain. Oùboîte ?* » Le Devin Gris est loin d'être à l'aise dans ce monastère rempli d'Humains ; les aider n'est pas naturel, bien que ce soit la manière la plus rapide de récupérer l'*Arca Chaotis.* Il veut en finir rapidement, prendre le coffre et partir loin, très loin.

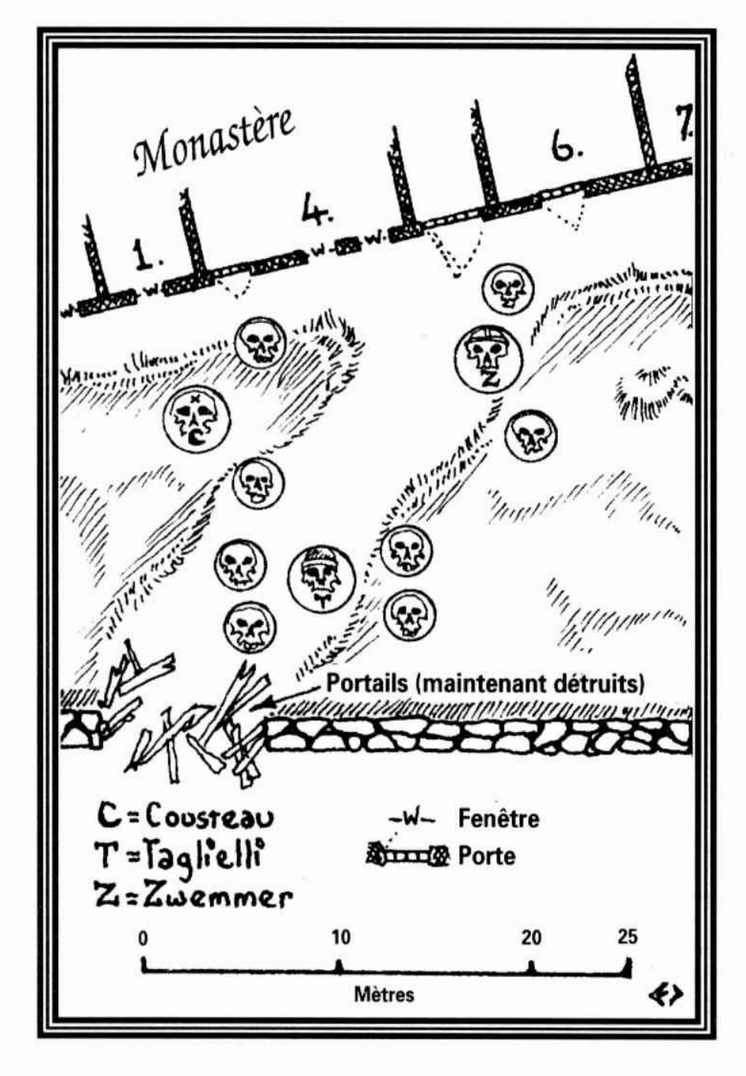
« *Heumm — Suivez-moi.* » Jean-Louis a saisi le problème et dirige le groupe vers ses quartiers.

Les petits yeux brillants de Rasskabak s'éclairent dès qu'il aperçoit le coffret posé sur une table du bureau. Il se précipite avec allégresse vers l'*Arca Chaotis* et passe un moment à caresser les inscriptions et les ferrures, en marmonnant à sa propre intention en Queekique. Ses deux guerriers restent sur la défensive, à côté de lui, la main sur la garde de l'épée ; ils dégaineront à moitié leur arme à titre d'avertissement si quelqu'un s'approche trop près de leur chef.

Au bout de deux ou trois minutes, Rasskabak se redresse et s'adresse au PJ avec lequel il a le plus traité ; il suppose qu'il est le chef Humain.

« *Toutbon. Sortir, tueros.* » Il aboie un ordre pour ses guerriers qui ramassent le coffret et l'emportent vers la porte. Il arbore un air d'autorité et les PJ se retrouvent entraînés dans son sillage — ainsi que Jean-Louis et un attroupement de moines — tandis qu'il se dirige vers la sortie la plus proche. Le hasard fait qu'il s'agit de la porte faisant face au portail principal, qui vient de tomber entre les mains des Mort-vivants.

Rasskabak ouvre la porte (si elle est barrée ou barricadée, il incante un sort *Démolition*, en dépit de l'immense détresse de Jean-Louis) et révèle



ainsi un détachement de Mort-vivants qui se dirige maintenant vers le monastère. Cette troupe d'assaut d'élite est chargée de forcer l'entrée du bâtiment ; elle est composée de Zwemmer, le Champion du Chaos mort-vivant, de Coustelle et de Taglielli les Héros-Squelettes et d'une petite escorte de Squelettes normaux. Notez bien que si les PJ ont déjà rencontré et abattu Coustelle ou Taglielli à La Maisontaal, ce Héros-Squelette-là ne fera pas parti de la troupe d'assaut.

Le diagramme indique les positions des Squelettes.

A quelque distance, les PJ voient des petits groupes de moines, de villageois, de Nains et d'autres PNJ qui repoussent des vagues de Mort-vivants. Il n'y a plus de doute possible — c'est la bataille finale !

Les deux guerriers Skavens posent l'*Arca Chaotis*, Rasskabak retire la Pierre Divinatoire de son cou et la place dans un creux du cerclage ciselé, dans lequel elle s'adapte parfaitement. Le couvercle s'ouvre. Pendant un moment, tout le monde est aveuglé par l'éclatante lumière verte qui s'écoule du coffret ouvert. Rasskabak reste derrière lui et le tourne soigneusement, comme s'il visait.

Les PJ savent désormais que l'*Arca Chaotis* peut activer complètement l'Homme de Fer ; s'ils ne mentionnent pas ce fait à Rasskabak, Jean-Louis le fera. Le Devin Gris regarde autour de lui avec irritation, referme brusquement le couvercle de l'*Arca Chaotis* et jappe : *« Mettrelà. »*

Lorsque l'Homme de Fer se trouve à 3 mètres du coffret, Rasskabak le tourne pour qu'il soit face à la statue vivante et soulève le couvercle. Un éclair de lumière verte et écœurante bondit vers l'Homme de Fer, le frappant avec un craquement assourdissant. Des étincelles de lumière verte jouent pendant un moment autour de l'Homme de Fer puis se dirigent pesamment vers la personne qui porte l'Anneau de Fer.

Si cette dernière est lente à réagir, Jean-Louis lui crie : *« Dites-lui de faire quelque chose ! »* pratiquement en même temps que Rasskabak glapit : *« Diretuer ! Diretuer ! »* Les Mort-vivants ne sont qu'à quelques pas.

Simultanément, le Devin Gris a de nouveau fait pivoter le coffret, pour le placer face aux Squelettes. Il soulève le couvercle et un nouvel éclair jaillit de l'éclat éblouissant, frappant tout un tas de Squelettes.

Vous avez maintenant l'occasion d'impressionner les joueurs grâce à la pure force destructive de cet objet magique. Lancez 1D3 pour déterminer le nombre de Squelettes foudroyés, puis lancez 1D10 pour chacun d'eux ; sur un résultat de 4 ou plus, le Squelette est détruit. Après la dissipation de la fumée âcre de l'éclair, il a tout simplement cessé d'exister — à l'exception de quelques métatarses fumantes. Ce n'est bien sûr que la conséquence du sort de Magie de Bataille *Eclair*, mais pourquoi iriez-vous le dire aux joueurs ? — ils meurent certainement d'impatience de voir cet artefact interdit les impressionner, et ce serait une honte de les décevoir.

Pendant ce temps, qu'en est-il de l'Homme de Fer ? Si un PJ possède l'Anneau de Fer, il exécutera ses ordres. Il attaquera un Squelette particulier si c'est ce qui lui est ordonné, ou le Squelette le plus proche s'il lui est simplement commandé de détruire les Mort-vivants. Si un PNJ porte l'Anneau de Fer, il lui ordonnera d'attaquer systématiquement le Squelette le plus proche.

Maintenant que les deux plus puissantes armes de La Maisontaal sont à l'œuvre, il est temps de songer à mettre au point une stratégie. Les Skavens tenteront d'atteindre le portail, les éclairs de l'*Arca Chaotis* débarrassant le passage des Squelettes. Une brèche sera ouverte dans les lignes et si les PJ font preuve de vivacité d'esprit, ils exploiteront cet avantage.

L'Homme de Fer est une excellente pointe de lance car les Mort-vivants s'éloignent de lui, préférant attaquer des cibles vivantes. Ceux qui font face aux PJ tenteront d'atteindre la porte afin de les encercler.

La bataille commence à tourner en faveur des défenseurs, mais elle n'est pas encore gagnée. Passez à la section intitulée *Le Seigneur des Liches Contre-Attaque.*

Et Maintenant ?

Si les PJ n'ont pas convaincu les Skavens de les aider, ils devront trouver par eux-mêmes la manière de faire fonctionner l'*Arca Chaotis.*

Avec un peu de chance, le corps de Rasskabak est à proximité ; soit dans la forêt s'il a été tué par les PJ, soit dans les lieux d'aisance si les moines s'en sont chargés. Si les PJ ont délesté le cadavre de tout ce qu'il





portait, tout va bien ; ils auront alors certainement obtenu la Pierre Divinatoire qui luit intensément à cause de la proximité de la grande quantité de pierres distordantes dans le coffret.

Dans le bureau de Jean-Louis, les PJ restent à regarder le coffret et à se demander ce qu'ils peuvent en faire ; chacun d'eux a alors droit à un Test d'**Int** (enchanteurs +10). Commencez par celui dont le score est le plus élevé puis passez à celui qui le suit, jusqu'à ce que quelqu'un réussisse. Si tous les PJ échouent, Jean-Louis se frappera le front, touché par une soudaine inspiration.

Et voici cette inspiration : pendant que son regard se promenait sur les décorations sculptées des ferrures, il est passé sur une forme qui n'était ni une rune ni un symbole d'un genre reconnaissable, mais qui paraissait malgré tout familière. Et l'inspiration soudaine a surgi — elle semble être de la même forme que la Pierre Divinatoire !

L'action suivante consiste à ajuster la Pierre Divinatoire dans le creux. Jean-Louis suggère d'aller le faire en plein air — *« Juste au cas où la réaction serait violente, »* dit-il nerveusement.

Les PJ transportent le coffret hors du bureau et, à l'instant où ils atteignent le couloir, un vacarme effroyable retentit à la porte la plus proche. Un simple regard leur dévoile tout — la porte est tombée et une troupe d'assaut dévale vers eux !

« MAINTENANT ! » hurle Jean-Louis tandis que les Squelettes se rapprochent. La Pierre Divinatoire s'adapte dans le creux et un grand bruit assourdit tout le monde. Les PJ ne peuvent pas voir ce qui se passe à cause de l'éblouissante lumière verte et écœurante qui s'écoule du coffret. Tout le monastère semble trembler ; du plâtre et des moellons dégringolent du plafond. Une fumée âcre et verte remplit tout l'espace. Le couvercle se referme en claquant ; la Pierre Divinatoire jaillit de la cavité et, si personne ne la tient, tombe au sol.

La fumée se disperse après une seconde ou deux. Une entaille noire marque un des murs, comme si un puissant projectile avait dérapé de sa trajectoire. Les Squelettes ont complètement cessé d'exister ; il n'en reste plus qu'une tache graisseuse sur le sol et une fine couche de poussière. Par le miracle de la mise en scène dramatique, nous savons que le coffret a lancé un sort *Eclair* dans le couloir — mais ne le dites pas aux joueurs. Accordez-leur une chance de s'émerveiller du pouvoir de l'artefact ramené après tant de difficultés.

« A la porte ! — s'écrie Jean-Louis. *— Empêchons les autres d'entrer ! »* Le temps que les PJ atteignent l'encadrement, une force de Squelettes se dirige vers eux après avoir franchi le portail éventré, comme le montre le diagramme de la section précédente. La porte ne peut pas être refermée — elle est bloquée par les cadavres des défenseurs — et les PJ doivent résister sur place.

L'Homme de Fer peut être placé dans l'encadrement et assurer une certaine protection ; il ne répondra pas aux ordres de combattre. Si aucun des PJ n'y pense, Jean-Louis se souviendra des notes de de Muscadet sur l'utilisation de l'*Arca Chaotis* pour activer totalement l'Homme de Fer. Quiconque tenait le coffret lors de son utilisation a remarqué qu'un des dessins sur l'avant du couvercle — la tête du Rat Cornu, la Divinité Skaven — est à peu près bien placé pour faire office de viseur.

Un *Eclair* projeté sur l'Homme de Fer sera aussi bruyant que le précédent, mais pas aussi destructeur. La statue vivante semble absorber la foudre verte et des étincelles du même vert l'environnent pendant quelques secondes. Elle ne bouge pas.

L'Homme de Fer peut maintenant suivre des ordres compliqués. Si un PJ porte l'Anneau de Fer, il exécutera les ordres de ce personnage. Il attaquera un Squelette particulier ou bien le plus proche, selon le commandement reçu. Si un PNJ porte l'Anneau de Fer, il lui ordonnera d'attaquer systématiquement le Squelette le plus proche.

Avec ces deux armes, les PJ peuvent faire plus que défendre la porte — ils peuvent porter le combat jusqu'à l'ennemi. L'Homme de Fer peut répandre la folie parmi les Mort-vivants qui l'ignorent complètement car ce

n'est pas une créature vivante. L'*Arca Chaotis* peut projeter un *Eclair* à chaque fois que la Pierre Divinatoire est placée dans la cavité du coffret — avec un maximum de 10 éclairs par jour, comme il est précisé dans la description de l'*Arca Chaotis*, en *Annexes*. La bataille commence à tourner en faveur des défenseurs. Il y a juste un petit problème — la personne qui manipule l'*Arca Chaotis* commence à muter...

La description de l'*Arca Chaotis* vous donne toutes les informations nécessaires pour faire intervenir ce puissant objet magique pendant la bataille. Vous devriez garder cette feuille à portée de main pour le reste de l'aventure.

Le Seigneur des Liches Attaque

Après l'entrée des PJ dans la bataille, l'événement le plus important est l'arrivée du Seigneur des Liches. Il s'aperçoit que de puissants objets magiques sont en activité et il se précipite au secours de ses esclaves damnés.

Le moment exact où cela se produit dépend de la *Force de Bataille Initiale* que vous avez certainement déjà calculée et notée sur le *Tableau de Bataille de La Maisontaal*. Plus ce score est élevé, plus les PJ auront eu un rôle crucial dans le renversement de la situation et plus le Seigneur des Liches sera obligé d'intervenir tôt.

Les PJ se livrent à une lutte acharnée contre la troupe d'assaut pendant trois rounds, au cours desquels aucun renfort ne peut arriver. Prenez ensuite la Force de Bataille Initiale des défenseurs et ajoutez-y le Total du Temps dans la Crypte. Consultez la table suivante pour connaître le moment de l'arrivée du Seigneur des Liches

Force de Bataille Initiale Modifiée	**Arrivée du Seigneur des Liches au...**
180 ou moins	Round 1D4+10
181-200	Round 1D6+8
201-220	Round 1D6+7
221-240	Round 1D4+7
241-260	Round 1D4+6
261-280	Round 1D4+5
281-300	Round 1D4+4
301 ou plus	Round 1D3+4

Inscrivez soigneusement le résultat et notez bien l'écoulement du temps de sorte que le Seigneur des Liches arrive bien au moment où il est censé le faire.



Renforts Mort-Vivants

Entre-temps, la lutte pour la possession des portes s'amplifie. Des renforts se déversent par les deux portails du monastère qui sont tombés. La plupart des Squelettes rencontrent des défenseurs dès leur entrée dans la cour, mais quelques-uns parviennent à passer et rejoignent la troupe d'assaut qui affronte les PJ. A chaque round après le troisième, lancez 1D10 pour savoir si des renforts arrivent :

Round de Combat	**1D4 Squelettes arrivent sur un résultat de :**
4-6	9+
7	7+
8	6+
9	4+
10+	3+

Ainsi, plus la *Force de Bataille Initiale* des défenseurs est basse, plus les PJ doivent tenir longtemps avant l'instant décisif ; par conséquent, plus ils risquent de subir des blessures et, plus grave encore, plus ils auront lancé d'*Eclair* avec l'*Arca Chaotis*. Suivez attentivement l'utilisation des Eclairs ; n'oubliez pas que l'Arca ne peut en produire que 10 par jour.

Dans l'idéal, les PJ devraient être occupés jusqu'à l'arrivée du Seigneur des Liches pour l'apogée de la confrontation. Si les Squelettes s'épuisent avant terme, vous pouvez appliquer une des solutions suivantes pour maintenir le rythme :

1. 2D4 Squelettes arrivent automatiquement en renfort au round suivant.

2. Si l'Homme de Fer s'est trop bien débrouillé, il a un problème de fonctionnement momentané et il reste complètement immobile pendant le round suivant (ou, s'il le faut, pendant 1D3 rounds).

3. Si tout échoue et que la réserve de Squelettes est épuisée, le Seigneur des Liches arrive plus tôt.

Par dessus tout, faites ce qui vous semble correct — ne laissez jamais les dés prendre le pas sur l'effet dramatique. Mais ne dites jamais cela aux joueurs !



Les Skavens

Dans le cas où les Skavens sont avec les PJ et manipulent l'*Arca Chaotis*, ils se dirigent fermement vers le portail en éliminant les Squelettes qui se rapprochent trop. Les PJ seront sans doute trop harcelés pour les arrêter et si même ils essayaient, ils seraient directement menacés d'un éclair. Les Skavens atteindront la sortie et disparaîtront de la vue — si le Seigneur des Liches arrive avant, ils lui décocheront un éclair et partiront pendant qu'il est occupé par les PJ.

Le Seigneur des Liches Arrive

Il est maintenant temps que se produise la confrontation finale entre les PJ et le nécromant maléfique qui leur a rendu la vie impossible durant ces derniers jours. Voici l'apogée de toute l'aventure, alors faites-lui honneur.



Commencez la mise en place d'un round ou deux avant l'arrivée proprement dite. Le portail est brusquement noyé dans un épais brouillard qui va du gris au violet — les bruits de combat qui en proviennent sont déformés, comme s'ils venaient d'une grande distance. A travers ces bruits on discerne un sourd grondement qui se rapproche de plus en plus.

Progressivement, le grondement se transforme en un tonnerre de sabots, accompagné de crépitements. Tous les Squelettes survivants proches des PJ abandonnent le combat — les PJ peuvent les frapper librement s'ils le veulent — et se déplacent pour former une garde d'honneur entre la porte et le portail.

A 10 mètres des aventuriers, une cariole jaillit, dans un grand fracas, du brouillard qui semble se dissiper. Mais quelle cariole ! Une agglomération répugnante d'os, menée par deux chevaux squelettiques que dirige un conducteur mort-vivant. La vision de son passager est encore plus terrible : un corps tout parcheminé en cours de décomposition, couvert de robes dégoûtantes et gesticulant avec un bâton aux sculptures démentes. Les PJ qui n'ont pas déjà vu Kemmler doivent réussir un Test de **Cl** ou perdre ce round d'action sous l'effet de la *peur.*

La cariole stoppe en effectuant un tête-à-queue, le côté gauche faisant face aux personnages. Simultanément, le Seigneur des Liches incante un sort.

La Tactique de Kemmler

Vous avez certainement noté les *Points de Magie* de Kemmler au début de la bataille. Réduisez-les de 3 parce qu'il vient d'incanter *Aura de Protection* sur sa propre personne. Ce sort s'ajoute à la protection magique de sa robe. Cette incantation ayant été faite depuis son chariot, son score en **I** subit une pénalité de -10 pour ce premier round.

Le deuxième sort de Kemmler est une *Boule de Feu* dirigée vers la porte. Il a l'intention de diviser les PJ et d'attirer les combattants vers lui ; il entraînera jusqu'à deux d'entre eux à bord de son véhicule et bloquera les autres avec un écran de Squelettes. La cariole se précipitera alors hors du monastère, où les PJ embarqués devront l'affronter sans le soutien de leurs amis.

Si ce plan fonctionne, les PJ impliqués se retrouvent dans une situation dangereuse. Même sans les sorts, Kemmler est un adversaire redoutable. Il y a cependant une chance pour que certains défenseurs accourent à l'aide des PJ. Chaque round suivant le premier, lancez 1D10. Sur un résultat de 1, des secours surgissent ; faites un jet dans la table suivante pour déterminer sa nature.

1D10	Renforts
1	1 combattant faible
2-4	1 combattant normal
5	1 Nain
6-7	1D3 combattants faibles
8-9	1D3 moines subordonnés
10	1 combattant supérieur (sélectionnez-le au hasard ou choisissez-le)

Si les PJ ont de gros problèmes, oubliez le jet de dé et envoyez un puissant PNJ, tel que Gimbrin ou Shalyir, à la rescousse. Mais il faut vraiment que leur situation soit *désespérée* — les aventuriers doivent apprendre à s'occuper d'eux-mêmes.

Kemmler répétera sa ruse, si elle fonctionne, jusqu'à ce que la porte soit dégagée. Ses troupes restantes se rueront alors dans le monastère, allant de pièce en pièce pour tuer tous les vivants qu'ils trouveront.

Et s'il réussit — et cette fois il se battra jusqu'au bout — le Seigneur des Liches rejoindra les derniers PJ pour les transformer en chair à saucisse avec son épée.

Les tactiques de Kemmler ne fonctionnent pas obligatoirement. Plusieurs circonstances peuvent les bloquer ; voici les raisons les plus probables :

1. Kemmler se retrouve face à deux guerriers elfes qui attaquent toujours les premiers grâce à leur score d'**I** élevé.

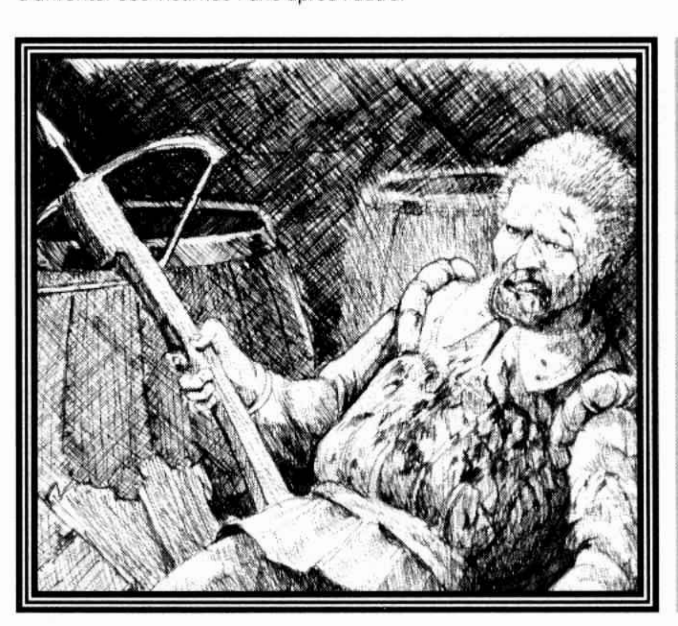
2. Les Squelettes survivants ne sont pas en nombre suffisant pour empêcher les PJ de se ruer sur Kemmler *en masse.*

3. L'*Arca Chaotis* a tellement infligé de dommages à Kemmler que le combat en mêlée devient dangereux pour lui et/ou sa cariole est détruite.

4. Aucun PJ ne sera attiré vers le véhicule ; ils restent en arrière et se limitent aux tirs de projectiles et à l'usage de la foudre.

Si trois ou plus adversaires se ruent sur Kemmler, il tentera d'en renverser un ou deux avec son chariot. Chaque PJ doit réussir un Test d'**I** pour ne pas rester sur la trajectoire (*Fuite* +10, *Esquive* +10) ; ceux qui échouent encaissent un coup de **F** 4. Kemmler saute ensuite à terre pour combattre les autres PJ au corps à corps.

Kemmler sautera à terre si personne ne se rue vers lui. Il envoie le chariot écraser quelque paysan infortuné et dégaine son épée. S'il le peut, il enverra quelques Squelettes occuper les défenseurs de la porte, de façon à affronter ses victimes l'une après l'autre.





La Vie Contre la Mort

Quoi qu'il se soit produit précédemment, cette aventure devrait se terminer par un affrontement au corps à corps entre le Seigneur des Liches et les PJ de type guerrier/forestier qui ont survécu (et sont sans doute affaiblis). La bataille se poursuit normalement autour des aventuriers, qui savent, cependant, que tout dépend de l'issu de ce seul combat.

Là encore, si les PJ se retrouvent dans une situation désespérée, vous pouvez faire intervenir un PNJ combattant comme Gimbrin ou Shalyir, couvert de sang, qui vient aider les PJ à l'heure où ils en ont besoin. Mais accordez-leur trois ou quatre rounds pour éclaircir la situation avant de faire donner la cavalerie. Vous risqueriez de les priver du plaisir de tuer par eux-mêmes le Seigneur des Liches.

Le Destin Tragique d'un Héros

Si Jean-Louis accompagne toujours les PJ, il peut leur permettre de gagner du temps d'une manière magnifiquement dramatique.

Le Maître de La Maisontaal est resté figé sur place depuis l'arrivée de Kemmler, les yeux grands ouverts, le visage crispé. Les PJ concluront peut-être que c'est l'effet de la *peur*, mais ils se trompent. Encore très affecté par la mort de de Muscadet, Jean-Louis revit sa précédente rencontre avec le nécromant.

Brusquement, quelque chose craque en lui. Hurlant des malédictions, il se jette aveuglément sur la Liche qui, prise au dépourvu, est précipitée au sol. En même temps, Jean-Louis est par deux fois sauvagement tailladé par son épée, mais le Seigneur des Liches est gêné par le moine, qu'il soit mort ou inconscient — il a du mal à se relever et les PJ bénéficient d'un round d'attaques libres, Kemmler étant considéré comme une Cible Inerte.

Cela vous permet aussi d'offrir une scène touchante après la bataille, alors qu'un des PJ recueille Jean-Louis dans ses bras pour ses derniers instants.

La Fin du Seigneur des Liches

Au moment où le Seigneur des Liches encaisse le coup fatal, un horrible cri perçant s'échappe de sa bouche ; presque instantanément le ciel chargé semble se mettre à bouillir. Les Mort-vivants se figent sur place, totalement immobiles

Kemmler s'effrite en l'espace d'une seconde et sa robe tombe au sol, complètement vide. Le bruit d'une bourrasque retentit et une zébrure noire et partiellement immatérielle s'élève très haut dans l'air pour disparaître au loin, derrière le Frugelhorn. Au même moment, son bâton et son épée se transforment en fumée noire qui se dissipe presque immédiatement.

La robe magique du Seigneur des Liches reste intacte et représente une excellente récompense pour les PJ, s'ils la réclament.

Après la destruction de Kemmler, les Mort-vivants restants tombent en poussière, tout comme la cariole. Il ne reste tout simplement rien d'eux.

Désormais ne témoigne des événements que le nombre considérable de morts, de blessés, d'estropiés et d'humains uniformément malheureux de La Maisontaal. Au moment de triomphe de Nos Héros, vous pouvez permettre aux joueurs quelques minutes d'auto-congratulation bien méritées, pendant que vous dressez certains bilans.

La Fin de la Terreur

Avec la mort du Seigneur des Liches, l'aventure arrive plus ou moins à son terme. Vous devez cependant préciser certains points.

Victimes

Le nombre de victimes parmi les défenseurs dépend de leur force de départ et de la durée de la bataille.

Additionnez la *Force de Bataille Initiale* du *Tableau de Bataille de La Maisontaal* et le *Total du Temps dans la Crypte*. Soustrayez ensuite le nombre de rounds écoulés entre le moment où les PJ ont ouvert la porte et la mort du Seigneur des Liches. Consultez alors la table suivante :

Total de Bataille Modifié	% de Décès dans Chaque Catégorie de PNJ Combattant			
	Faible	**Normal**	**Nains**	**Supérieur**
165 ou moins	3D10+70	4D10+60	4D10+60	60
166-185	4D10+60	5D10+50	5D10+50	50
186-210	5D10+50	5D10+40	5D10+40	40
211-230	4D10+50	5D10+30	5D10+30	30
231-255	4D10+40	4D10+25	4D10+25	25
256-275	3D10+40	4D10+20	4D10+20	20
276 ou plus	3D10+30	4D10+15	4D10+15	15

Faites les jets pour chaque catégorie de combattants ; le résultat donne le pourcentage de victimes. Vous pouvez déterminer aléatoirement chaque identité si vous le souhaitez, ou bien simplement éliminer le nombre de PNJ correspondant.

PNJ Principaux

Les PNJ principaux devraient être considérés individuellement, en se basant sur les pourcentages de décès des Combattants Supérieurs ci-dessus. N'utilisez pas ce système pour les PNJ qui ont combattu au côté des PJ — vous connaissez déjà leur sort.

Les probabilités de décès devraient être modifiées pour certains d'entre eux, parce que ce sont des combattants exceptionnels (Gimbrin, Shalyir)

ou parce qu'ils sont restés loin des affrontements (Bardak, Cecil). Les modificateurs sont les suivants :

Gimbrin	-5	Shalyir	-15
Cecil	-20	Bardak	-10
Abbé Pierre	-10	Gunther Wernicke	-10
Alain	+5		

La plupart des survivants sont blessés — tout PJ capable de porter des soins aura bien du pain sur la planche ! La majorité des PNJ a perdu 1D4-1 Points de Blessure ; les combattants supérieurs ont perdu 1D4+1 points.

L'Arca Chaotis

Si les Skavens n'ont pas repris l'*Arca Chaotis*, les PJ en récupèrent la charge. Ils ont peut-être déjà remarqué sa tendance à provoquer des mutations chez ceux qui l'utilisent. Il est probable qu'ils voudront s'en débarrasser, auquel cas il peut être redéposé dans sa cachette dans la crypte. En temps utile, un groupe de Skavens s'y introduira et le volera.

Si les PJ décident de le garder avec eux, ils cherchent vraiment les ennuis. Des rumeurs se mettront à circuler sur un coffret rempli d'une lumière verte qui déclenche la foudre ; les Répurgateurs et leurs semblables vont développer un grand attrait pour Nos Héros. Et à tout cela s'ajoute le problème des mutations, dont la gravité augmente au fur et à mesure de l'utilisation de l'*Arca Chaotis*.

D'un autre côté, les PJ désireront peut-être remettre l'*Arca Chaotis* entre de bonnes mains — dans un endroit comme Middenheim, par exemple, une cité réputée pour ses sorciers. C'est l'occasion pour eux de connaître quelques aventures de voyage pendant les deux mois de trajet jusqu'à Middenheim, au cours duquel ils tenteront de protéger le coffret (et ce qui est peut-être encore plus important, qu'il reste un secret). En cours de route, les cultistes seront intéressés par leur précieuse marchandise, les autorité pourraient conclure que les PJ sont eux-mêmes des adeptes du Chaos et, bien entendu, les Skavens ne renonceront jamais...

L'Homme de Fer

Maintenant qu'il est complètement activé, les habitants de la Vallée du Frugelhorn préféreraient certainement conserver l'Homme de Fer. Beaucoup de choses sont à reconstruire et ils ont besoin de toute l'aide possible. Les PJ pourraient vouloir le garder pour eux-mêmes ; si leur cœur est si dur et leur égoïsme si grand, ils seront bientôt célèbres pour leur étrange compagnon de voyage. Ils seront suivis par des voleurs et des sorciers très intéressés par l'engin, et pas trop gênés par le sang versé pour découvrir ses secrets. Après cela, viendront les forces des autorités, des assassins, des Répurgateurs convaincus que l'Homme de Fer appartient à une espèce rare de Démon — en bref leur vie deviendra un enfer.

Mutations

Si les PJ ont dû manipuler eux-mêmes l'*Arca Chaotis*, il est fort probable que un ou plusieurs d'entre eux portent maintenant une mutation visible. Ce problème pourrait devenir grave et ils voudront sans doute s'en débarrasser au plus vite.

Vous pouvez traiter cette situation de deux manières, selon le style de campagne que vous préférez et la quantité de travail que vous êtes prêt à affronter.

Shalyir Maindelune proposera, de façon expéditive, une solution rapide et apparemment facile pour résoudre le problème des mutations visibles : « *Coupez donc les morceaux que vous n'aimez pas. Ça fera mal, mais moins que le feu d'un Répurgateur !* » Sa suggestion, bien que plutôt crue, peut sembler être une bonne idée. La chirurgie n'est cependant pas la solution. Toute mutation du Chaos enlevée par une opération va revenir après 1D6 semaines — et il y a aussi le risque de mourir sous le couteau du chirurgien, toute la douleur de l'intervention et un bon risque d'infection !



L'autre solution est de considérer tout cela comme une aventure à part entière — les PJ doivent survivre jusqu'à ce qu'ils rencontrent quelqu'un qui peut les aider. Ils sont obligés de se déplacer constamment et de toujours garder une longueur d'avance sur les Répurgateurs et autres ennemis. Ils finiront enfin par tomber sur la personne qui les aidera, ou recevront une grâce divine qui leur retirera la Marque du Chaos.

Le moyen le plus rapide — et la technique que les PJ essayeront sans doute en premier — consiste à aller directement au temple pour prier afin d'obtenir une grâce qui fera disparaître les mutations. Après tout, ils viennent de sauver le monastère — pour ne pas mentionner une vaste région de terre sauvage — des féroces Mort-vivants. Ils peuvent donc s'attendre à une faveur de Taal en retour.

Suivez la procédure indiquée dans la section *Il Nous Faudrait un Miracle*. Tous les moines qui ont réchappé à la bataille prieront avec eux et vous pouvez même ajouter le résultat d'Héroïsme au jet de dés. S'ils prient pendant assez longtemps, les PJ finiront peut-être par être soulagés de leurs mutations par Taal. Si vous voulez établir un lien avec d'autres aventures, cette grâce peut dépendre de conditions — une autre petite tâche qu'il faudrait accomplir ailleurs, par exemple.

Un Disparu

Si les PJ ont conclu un accord avec les Skavens, ils ont laissé un otage dans les bois pendant que Rasskabak et ses deux guerriers les ont accompagnés au monastère. Maintenant que ces derniers ont repris leur relique et ont disparu, les personnages seront intéressés par le sort de cet otage.

Vous devez décider par vous-même de ce qui s'est passé. Les Skavens se sont peut-être conduits honorablement et soit l'otage revient de lui-même au monastère, soit il est resté assommé et ligoté à un arbre. D'un autre côté, si vous ne voulez pas que les PJ gardent un trop bon souvenir des Skavens, cette personne peut disparaître à jamais. Cela leur apprendra à faire confiance aux créatures du Chaos.



Conclusion de l'Aventure

Ce chapitre traite de la répartition des Points d'Expérience correspondant aux différents événements et propose quelques suggestions pour poursuivre les aventures des PJ après la destruction du Seigneur des Liches.

Répartition des Points d'Expérience

Les Points d'Expérience sont divisés en chapitre et en section. Comme toujours, vous devez favoriser une bonne interprétation et des idées brillantes — un personnage moyen devrait obtenir 30 PE par chapitre (ou par séance de jeu, selon ce qui vous convient), avec une gamme allant de zéro, pour un jeu mauvais ou sans inspiration, à 100 pour une participation vraiment excellente.

En plus de cela, chaque PJ ayant activement contribué à une partie de l'aventure mérite les récompenses indiquées ci-dessous. Lorsqu'une gamme de Points d'Expérience est indiquée (ex. 0-20), jugez de la qualité de la participation des personnages et attribuez les points en conséquence.

Ne divisez pas ces récompenses entre les PJ — elles sont individuelles et concernent tous les personnages qui ont participé. Bien entendu, lorsqu'un événement ou un incident ne se sont pas produits, pour quelque raison que ce soit, les aventuriers ne peuvent pas recevoir les points correspondants. Par exemple, si les PJ n'ont pas rencontré les Skavens sur la route pour La Maisontaal, ils ne reçoivent pas les PE concernant cette partie de l'aventure.

Après la liste, des notes vous indiquent diverses manières d'utiliser ces Points d'Expérience pendant et après l'aventure.

A la Recherche d'un Mort Célèbre

Rencontres sur la Route

10	Si les PJ combattent les Skavens et les chassent de la cabane.
15	Si les PJ ne combattent pas les Skavens, mais les laissent dans la cabane.
10	Pour chaque événement optionnel qui s'est produit sur la route pour La Maisontaal.

La Maisontaal

10-30	Pour les relations avec Jean-Louis, avoir posé des questions intelligentes sur la mission concernant les tumulus et, généralement, avoir produit une bonne impression au monastère.

De Petites Prospections

0-20	Pour les relations avec les deux Nains, en obtenir des informations utiles et éviter les conflits.
20	Pour avoir fait parler Grumbli et Thalgrim de Bardak.
10	Pour chaque partie gagnée par un PJ lorsque Grumbli a commencé à tricher.

Frugelhofen

10-30	Pour les relations générales avec les villageois.
20	Pour avoir produit une bonne impression sur Shalyir.
10	Pour avoir produit une bonne impression sur Albi.
15	Pour avoir produit une bonne impression sur Alain.
30	Pour être resté à Frugelhofen pendant le Jour de Pierre.
10	Pour ne pas avoir eu la gueule de bois.
10	Pour avoir pris part à la Chasse aux Pierres.
10	Pour avoir pris part à la Lapidation des Pots.
5	Pour chaque pot brisé par le personnage.
10	Pour le personnage qui brise le pot contenant les sucreries.
20	Pour s'occuper des Lauterbach aussi pacifiquement que possible (tenter d'éviter la bagarre, se battre sans arme, etc.).
20	Pour avoir découvert l'os / fragment de doigt près du corps du berger.

Le Seigneur des Liches Attaque

La Mine Gimbrin

0-20	Pour l'approche initiale des Nains par les PJ.
20	Pour avoir alerté les Nains de la présence éventuelle de Mort-vivants dans la région.
10	Pour avoir amené de l'eau-de-vie à Bardak.
0-20	Pour avoir produit une bonne impression sur Bardak, avoir obtenu des informations utiles, etc.
20	Pour chaque PJ qui survit à l'attaque de la mine (c.-à-d., si 6 PJ survivent, chacun reçoit 120 PE).
10	Pour chaque Nain qui survit à l'attaque.
20	Pour le PJ qui détruit Taglielli.
0-40	Pour la bravoure dans la défense de la mine.

La Ferme Wernicke

20	Pour être allé directement de la mine à la ferme.
0-20	Pour les relations initiales avec les Wernicke.
20	Pour chaque PJ qui survit à l'attaque de la ferme (c.-à-d., si 6 PJ survivent, chacun reçoit 120 PE).
10	Pour chaque Wernicke (y compris Fleck) qui survit à l'attaque.
0-40	Pour la bravoure dans la défense de la ferme.

Carnage à Frugelhofen

La Mort dans la Nuit

0-30	Pour la bravoure pendant le bombardement, avoir fait s'abriter les villageois, etc.
20	Pour être allé voir ce qui se passe.
30	Pour la destruction de l'équipage de la catapulte.

Le Conseil du Désespoir

0-20	Pour la contribution à la discussion.
10	Pour s'être proposé pour plus d'un tour de garde.
10	Pour avoir aidé à soigner les blessés.

Un Avertissement Orageux

10	Pour avoir signalé les éclairs aux autres.
20	Pour avoir cherché la source des éclairs et avoir assisté au sacrifice de Grumbli et de Thalgrim.
-20	Si les PJ sont allés enquêter sur les éclairs sans se faire remplacer pour la garde.

La Bataille de Frugelhofen

0	Si les défenseurs sont *sans préparation* pour l'attaque.
10	Si les défenseurs sont *partiellement préparés* pour l'attaque.
20	Si les défenseurs sont *parfaitement préparés* pour l'attaque.
20	Pour avoir pensé à faire empiler des pierres comme armes de distance.
5	Par Squelette détruit *avant* le début du combat en mêlée.
10	Par Squelette détruit par un PJ pendant la phase de mêlée.
0	Si la bataille se termine dans la *déroute*.
20	Si la bataille se termine par une *retraite désordonnée*.
40	Si la bataille se termine par une *retraite ordonnée*.
20	Pour chaque PJ qui reste à l'arrière-garde pendant l'évacuation.
10	Pour repérer Cecil qui utilise sa *dague magique*.
30	Pour chaque PJ qui atteint La Maisontaal sain et sauf (si 6 PJ y parviennent, chacun obtient 180 PE).
10	Pour chaque PNJ qui atteint La Maisontaal vivant.
0-100	Pour la bravoure dans la défense de Frugelhofen.

Les Secrets de la Crypte

20	Pour avoir aidé à soigner les blessés.

Se Préparer au Pire

15	Pour avoir tiré Alain Gascoigne de sa dépression.
10	Pour avoir persuadé Cecil de rester.
10	Pour s'être emparé de la dague de Cecil.
30	Pour avoir persuadé Shalyir Maindelune de rester.

Un Entretien avec le Maitre

10	Pour avoir proposé de fouiller la crypte sans que Jean-Louis le demande.
15	Pour avoir pensé à prier.
5	Pour avoir demandé à Jean-Louis et/ou aux moines de prier avec eux.

La Crypte

0-20	Pour une bonne planification de la fouille de la crypte (diviser le travail, ne pas prendre de risque inutile, ne pas perdre de temps, etc.).
-20	Pour avoir dérangé des tombes.
-50	Pour s'être enfuis par les égouts et avoir laissé le monastère à son destin.
0-30	Pour leur comportement avec la fosse de la zone 17.
20	Pour avoir récupéré l'Homme de Fer.
50	Pour avoir récupéré l'*Arca Chaotis*.
10	Pour avoir découvert le carnet de de Muscadet.

La Mort ne les Emportera pas

De Retour de la Crypte

0	Pour être ressorti de la crypte au stade *A l'Attaque*.
10	Pour être ressorti de la crypte au stade *Escarmouche !*.
20	Pour être ressorti de la crypte au stade *Encerclé !*.
10	Par Squelette détruit après le retour à la surface dans le monastère.
25	Pour la destruction de Coustelle après le retour à la surface dans le monastère.

Conseil de Guerre

20	Pour s'être spontanément porté volontaire pour chercher les Skavens.
10	Pour avoir réussi à surprendre les Skavens.
30	Pour avoir conclu un marché correct avec Rasskabak.
20	Pour avoir combattu les Skavens.

Le Dernier Combat

20	Pour avoir compris le fonctionnement de l'*Arca Chaotis* sans l'aide de Rasskabak.
10	Pour avoir activé l'Homme de Fer.
10	Par Squelette détruit avant l'arrivée du Seigneur des Liches.
25	Par Héros-Squelette détruit avant l'arrivée du Seigneur des Liches.

Le Seigneur des Liches Contre-Attaque

20-50	Pour avoir combattu Kemmler en mêlée.
100	Pour avoir porté le coup fatal à Kemmler.

La Fin de la Terreur

40	Pour chaque PJ qui survit à la bataille (si 6 PJ survivent, chacun reçoit 240 PE).
5	Pour chaque combattant faible qui survit à la bataille de La Maisontaal.
10	Pour chaque combattant normal qui survit à la bataille.
12	Pour chaque Nain (en dehors de Gimbrin) qui survit à la bataille.
20	Pour avoir accepté que l'Homme de Fer aide à rebâtir la vallée.
20	Pour avoir prié afin de faire disparaître les mutations de l'*Arca Chaotis*.

Points de Destin

Si le Seigneur des Liches est détruit dans la dernière bataille à La Maisontaal, chaque PJ survivant reçoit 1 *Point de Destin* et ce, quelle que soit la manière dont cela s'est produit.

Si le coup fatal a été porté par un PJ, celui-ci acquiert un *Point de Destin* supplémentaire.



Utilisation des Points d'Expérience

Les Points d'Expérience peuvent être attribués à différents stades de l'aventure. La dépense immédiate de ces points permet aux PJ de prendre des promotions de caractéristique ou même d'acquérir des compétences, si vous estimez que les PJ ont eu l'occasion de s'y exercer raisonnablement jusqu'à ce moment — il s'agit essentiellement des compétences de combat.

Dans le cas des PJ "prêts-à-jouer", aucune compétence ne peut être acquise tant qu'ils n'entament pas de nouvelle carrière.

Le problème des autres compétences et des changements de carrière peut être résolu à la fin de l'aventure. Certains des PNJ fourniront les enseignements nécessaires aux PJ, s'ils sont encore en vie à ce moment-là. Si vous disposez du supplément **Repose Sans Paix**, nous vous recommandons d'appliquer les règles de *Cent fois sur le Métier...* pour les entraînements et les changements de carrière.

Jean-Louis Dintrans

Jean-Louis sera ravi d'apprendre aux PJ les compétences qu'il connaît. Si le groupe compte un fidèle de Taal, il se fera une joie de l'admettre dans le monastère et d'en faire un Initié. Tous les renseignements sur le monastère et les carrières de Moine figurent en *Annexes*.

Abbé Pierre Habermas

Son caractère ne s'étant pas amélioré depuis le début des événements, l'Abbé Pierre n'acceptera d'entraîner que les PJ qui réussissent un Test de **Soc** lorsqu'ils lui en font la demande. Si Jean-Louis soutient leur démarche, ajoutez un bonus de +10. Avec une donation en espèce ou un solide coup de main pour la reconstruction du monastère, sa réaction sera, peut-être, un peu plus favorable.

L'Abbé Pierre partagera ses talents de guérisseur avec un candidat chanceux et enseignera aussi ses sorts à un Clerc de Taal. Si un PJ Initié de Taal appartient au groupe, il l'aidera à entrer dans la carrière de Clerc Niveau 1.

Alain Gascoigne

Alain enseignera volontiers ses compétences aux PJ, en témoignage de sa gratitude pour leur aide. Il le fera totalement bénévolement et il se chargera même de les loger à Frugelhofen pendant leur période d'entraînement. Il leur demandera simplement en échange de mettre la main à la pâte, de participer à la reconstruction et, de façon générale, de se rendre utiles en s'occupant des malades et des blessés et en aidant à réparer les dégâts subis par le village.

Shalyir Maindelune

Shalyir entraînera tout PJ, en dehors des Nains, qui lui a fait une bonne impression. Etant mercenaire jusqu'au bout des ongles, elle n'agira pas gratuitement. Elle demandera *"un contrat d'apprentissage correct"* par lequel son élève prend en charge son logement et sa nourriture pendant la durée de l'entraînement. Elle est quasiment fauchée et ne demandera rien d'excessif. Le marché est donc raisonnable. Un PJ qui passe beaucoup de temps en tête-à-tête avec elle aura cependant à supporter certaines manifestations de jalousie de la part d'Albi !

Shalyir enseignera toutes les compétences qu'elle possède, à l'exception de *Préparation de Poisons*, qu'elle ne reconnaîtra jamais posséder et *Armes de Spécialisation — Sarbacane*, qui révélerait son statut d'Assassin. Elle permettra à un PJ de devenir un Chasseur de Primes, mais pas un Assassin.

Albi Schutz

Si un PJ s'est montré un bon compagnon pendant toute l'aventure, qu'il a subi sa poésie sans se plaindre, etc., Albi acceptera d'entraîner ce personnage au seul nom de l'amitié. Sinon, il demandera à être payé.

Il est prêt à partager toutes ses compétences ou à aider un PJ à entamer la carrière de Charlatan.

Notez bien qu'Albi refusera absolument d'avoir affaire à quelqu'un qui a irrité ou insulté Shalyir en sa présence, ou à un PJ masculin qui s'est montré trop amical avec elle !

Cecil de Vere Cholmondeley

A la fin de l'aventure, Cecil attend avec impatience le moment où il pourra s'éloigner le plus possible de la Vallée du Frugelhorn, et aussi vite que possible.

« Suis venu à la montagne pour ma santé, savez-vous, — explique-t-il. *— Une riche idée, cela s'est révélé être. J'ai eu assez d'excitations pour le reste de mon existence — je retourne à la civilisation, et n'épargnez pas ces joyeux bourrins ! »*

Cecil ne peut cependant pas laisser passer une proposition substantielle incluant de l'argent ; après de sérieuses négociations, il peut accepter d'aller simplement jusqu'à Grunère et, dans le même temps, d'entraîner un PJ prêt à payer. Cecil n'ira à Parravon en aucune circonstance, puisque son "ami personnel", le Duc, a mis à prix sa tête. Le Duc s'est aperçu, évidemment, qu'en fait Cecil n'est pas le Duc de Wartsingham !

Avec Cecil comme professeur, les aventuriers vont en baver. *« Rien de tel que l'expérience pour apprendre, mon gars, »* crie-t-il en s'installant dans les logements les plus agréables qu'il peut trouver, commandant des doubles-portions de ce qu'il y a de mieux et laissant aux PJ le plaisir de régler la note. Il enseignera quand même toutes les compétences qu'il possède et permettra aux aventuriers d'entamer la carrière de Charlatan, pourvu qu'ils soient prêts à l'entretenir dans une existence oisive et relativement luxueuse.

Gimbrin Bonmeneur

Pourvu que les PJ se soient montrés courageux et amicaux envers les Nains, Gimbrin acceptera d'entraîner tout PJ qui n'est pas un Elfe dans les compétences dont il dispose. Il n'apprendra pas l'*Exploitation Minière* ou la *Métallurgie* à un non-Nain — *« ça, c'est une affaire de Nains, »* explique-t-il en grognant et les PJ doivent s'en contenter — mais toutes ses autres compétences sont à la disposition des PJ.

Le code de l'honneur des Nains interdit à Gimbrin d'accepter un payement pour son enseignement s'il se sent en dette envers les PJ, du fait de leur courage et de leur assistance. Il attend cependant d'eux qu'ils "fassent preuve de bonne volonté" et qu'ils donnent un coup de main dans les activités extérieures à la mine. En plus de l'enseignement de ses compétences, Gimbrin peut permettre à un personnage d'entrer dans la carrière de Prospecteur.

Bardak Barantan

Bardak peut se laisser convaincre de transmettre son enseignement aux PJ qui lui ont fait une bonne impression — vous devrez en juger par vous-même. Lui aussi ne demande aucune rétribution, mais escompte voir ses élèves remuer leur graisse à la mine et montrer le

respect qui est dû à lui-même, à Gimbrin et aux autres Nains (dans cet ordre !) — en d'autres termes, qu'ils n'abusent pas de l'hospitalité offerte.

Il enseignera toutes les compétences qu'il possède aux non-Elfes et se montrera particulièrement heureux si un Humain ou un Halfeling demande à apprendre le Khazalide — *« Une bonne chose pour vous,* — dit-il. — *Il est temps que quelqu'un ait assez d'éducation pour nous parler dans notre propre langue. »*

Emmerich Wernicke

Emmerich sera très occupé à reconstruire la ferme, à relancer les cultures et à rassembler le bétail, mais il acceptera d'enseigner aux PJ qui ont fait preuve de courage pendant l'aventure, en échange d'un coup de main dans la ferme. Il peut apprendre ses compétences et permettre à un PJ d'entrer dans la carrière de Mercenaire.

Papy Gunther Wernicke

Gunther voudra bien partager ses talents de soigneur avec tout PJ qui lui a fait une bonne impression et qui a fait preuve d'un grand respect envers lui. Il peut le faire entrer dans la carrière d'Apothicaire ou d'Estudiant en Médecine, mais il ne peut pas le faire accéder à celle de Médecin. Cependant, si un élève produit une vraiment bonne impression, il lui fournira une lettre d'introduction à destination d'un vieux confrère de l'Université de Miragliano. Ce confrère est mort depuis longtemps, mais la lettre gardera une certaine importance au sein de l'université puisqu'elle provient de l'un de ses anciens élèves.

En Route pour l'Aventure

Dans **Le Retour du Seigneur des Liches**, les possibilités de faire démarrer de nouvelles aventures sont nombreuses. Comme il a été mentionné précédemment, faire disparaître les mutations apparues lors de l'utilisation de l'*Arca Chaotis* peut se transformer en aventure, et voici quelques autres idées et suggestions.

Une Connaissance bien Utile

Jean-Louis, homme de ressources, sera ravi de donner aux PJ d'excellentes références. Il connaît aussi quelques personnes appartenant aux classes supérieures de Parravon et de Quenelles et il peut ainsi introduire les PJ dans toutes sortes d'aventures allant du simple (gardes du corps d'une personnalité) au compliqué (intrigues politiques).

Une mission plus directement liée à cette aventure peut leur être confiée : un des moines subordonnés ayant survécu appartient à une noble famille de Bretonnie ou de L'Empire occidental. Après la bataille, les autorités du monastère décident de le renvoyer chez lui, pour sa propre sécurité, si la menace des Mort-vivants n'a pas été complètement écartée ou tout simplement parce que son séjour au monastère est arrivé à son terme et qu'il doit maintenant retourner à la vie séculière. Les PJ sont engagés comme gardes du corps et doivent le raccompagner dans son foyer — quel que soit l'endroit où vous le situerez. Des complications se produisent en cours de route à cause de bandits (les jeunes gentilshommes ramènent de bonnes rançons), d'ennemis de la famille et d'autres menaces comme les Gobelinoïdes et les Hommes-bêtes des forêts.

Ou bien diverses personnes ont fréquenté La Maisontaal et l'une d'elles a justement besoin de leurs services, tout comme vous aviez attiré les PJ en ce lieu en leur donnant pour mission d'assurer l'escorte d'un visiteur. Raccompagner cette personne peut conduire presque n'importe où.



On Recherche
Aventuriers Courageux

Son Excellence le Prince de la Couronne Hergard von Tasseninck de la Grande Principauté d'Ostland fait savoir qu'il réside actuellement en Altdorf et qu'il souhaite y engager les services d'un groupe d'aventuriers chevronnés.

L'engagement prendra effet dès que possible et pour une durée indéterminée. Les candidats sont avisés qu'il pourra leur être demandé d'entreprendre une mission particulièrement périlleuse dans une région inexplorée des Montagnes Grises. L'objet de la mission est très délicat et la plus haute discrétion est impérative en ce qui concerne sa nature précise.

La rénumération est négociable (et dépendra de l'expérience des candidats) ; toutefois un minimum de 20 Couronnes d'or par personne et par jour est assurée. De plus, des primes généreuses seront accordées lorsque la mission aura été remplie avec succès. Couards, traînards et Nains, s'abstenir.

Signé

Scribe personnel de Son Excellence

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Il n'est pas difficile de faire directement plonger les PJ dans la Campagne de *l'Ennemi Intérieur*. Par exemple, Jean-Louis a eu connaissance de l'expédition que prévoit le Prince Hériter Hergard et donne aux PJ une copie du *Document 1* de la **Campagne Impériale**.

Après cette aventure, les PJ posséderont, peut-être, un peu plus d'expérience que les personnages "prêts-à-jouer" fournis avec la campagne, mais cela ne posera pas trop de problèmes. Il vous suffit de renforcer l'opposition si les PJ semblent s'en sortir trop facilement.

Vous pouvez aussi utiliser cette aventure pour donner de la profondeur à celles qui suivront — par exemple, un des Nains de Khazid-Slumbol de **Mort sur le Reik** est un cousin d'un des Nains de la mine. Les PJ rencontrent Albi ou Cecil qui vaquent à leurs occupations dans **Ombres sur Bögenhafen**. Plus tard, ils tombent même sur Shalyir dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**. Il est toujours agréable de revoir de vieux amis.

La Campagne Repose Sans Paix

Après cette aventure, les PJ peuvent même entrer dans la campagne **Repose Sans Paix**. Il est possible de modifier ou d'ignorer les emplacements géographiques qui y sont donnés, car la campagne fait normalement voyager les PJ quelque part à l'est d'Altdorf, alors que dans **Le Retour du Seigneur des Liches** ils sont bien loin, au sud-ouest, de la capitale Impériale.

D'un autre côté, les PJ peuvent se retrouver gardes du corps pendant un voyage fluvial long et relativement tranquille sur le Talabec, qui les conduit même jusqu'à Talabheim. De là, le voyage vers l'ouest de **Repose Sans Paix** commencera aisément.

Dans les premières rencontres de **RSP**, la force de l'opposition peut être améliorée pour compenser la relative expérience des PJ. Par exemple, à la taverne de l'Homme à la Capuche dans le premier scénario, deux personnes se faisant passer pour des clients augmentent le nombre de cultistes.

Certaines des aventures de **RSP** permettent de poursuivre **Le Retour du Seigneur des Liches** sans imposer une structure de campagne.



Profils

Tous les profils des PNJ et des monstres mentionnés dans le texte figurent dans ce chapitre du **Retour du Seigneur des Liches**. Dans la plupart des cas, les alignements ont été omis — les alignements formels sont superflus car le comportement des différents PNJ est indiqué dans le texte principal et dans ce chapitre.

Les profils ont déjà été modifiés en fonction des compétences, par exemple de la *Force Accrue*. Voir **WJRF** pour de plus amples renseignements sur les compétences et les sorts.

A la Recherche d'un Mort Célèbre

Rasskabak et les Skavens

Cette petite bande de Skavens a été chargé de récupérer l'*Arca Chaotis* — un coffret magique renfermant un gros morceau de pierre distordante — qui avait été volé aux Skavens et acheté par René de Muscadet pour ses recherches magiques. Ce groupe restreint agit dans l'ombre sur un territoire hostile et ne tient pas à risquer sa mission par des affrontements inutiles.

Rasskabak, Devin Gris Skaven (Sorcier Niveau 2)

Rasskabak mesure environ 1,52 m ; il est gris tacheté avec des yeux rouges qui semblent luire de l'intérieur. Il est prudent et rusé et représente un très bon choix pour cette mission dangereuse. Depuis plusieurs mois, il se sert de sa Pierre Divinatoire — un petit morceau de pierre distordante pendu à son cou — pour suivre la trace du coffret. La pierre scintille avec plus d'éclat lorsqu'elle se rapproche de l'*Arca* et les Skavens ont sillonné les Montagnes Grises en se rapprochant lentement mais sûrement de l'objet de leur quête.

Le principal objectif de Rasskabak est la récupération de l'*Arca Chaotis* ; il ne laissera rien se mettre en travers de sa mission. Il empêche ses guerriers de se battre, de se livrer au pillage ou à toute autre activité qui pourrait révéler leur présence. Leur groupe est petit, complètement isolé dans un territoire hostile et Rasskabak ne veut pas être gêné — et éventuellement tué — aussi près du but.

Comme tous les Devins Gris, Rasskabak ne peut récupérer de Points de Magie qu'en consommant de la pierre distordante raffinée. Il transporte à la ceinture une petite sacoche de cette poudre grise inerte mais il ne lui reste plus que trois doses ; chaque dose restaure 2D6 **PM** jusqu'à son niveau de pouvoir de 18. Etant à court d'énergie magique, Rasskabak n'incantera de sorts qu'en cas d'urgence.

Lorsque vous interprétez Rasskabak, n'oubliez pas qu'il est très intelligent — probablement plus intelligent que la plupart des PJ — et qu'il est de nature subtile et rusée.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	53	45	4	4	12	55	2	34	34	53	28	39	14

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Queekique, Connaissance des Parchemins, Incantations — Magie de Bataille 1 et 2, Langue Etrangère — Occidental, Langue Hermétique — Magikane, Sens de la Magie.

POINTS DE MAGIE
18

SORTS
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères, Vol ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Démolition.

POSSESSIONS
Veste en cuir en lambeaux (0/1 PA — Tronc, bras), bouclier (1 PA — Partout), *épée magique* (+20 à la parade, pas de bonus d'attaque), arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3), carquois de 14 flèches, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), *Pierre Divinatoire* (voir ci-dessus), anneau d'or incrusté d'azurite et de jaspe sanguin (16 CO), sacoche de pierre distordante raffinée.

REGLES SPÉCIALES
Vision Nocturne sur 30 mètres ; les armes ont 35% de risques de provoquer des *blessures infectées*.

Six Guerriers Skavens

Ces guerriers, qui viennent d'un des Clans des Seigneurs de la Guerre, ont été détachés pour escorter Rasskabak dans sa mission concernant l'*Arca Chaotis*. Ils se consacrent uniquement à la recherche de cet objet sacré et, le Devin Gris étant indispensable pour la mission, ils sont prêts à mourir pour le défendre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

POSSESSIONS
Bouclier (1 PA — Partout), épée.

REGLES SPÉCIALES
Vision Nocturne sur 30 mètres ; les armes ont 35% de risques de provoquer des *blessures infectées*.

Les Gens de La Maisontaal

Jean-Louis Dintrans, Maître de La Maisontaal - Moine / Erudit

Jean-Louis mesure 1,78 m et il est de corpulence moyenne. Une légère bedaine trahit la nature sédentaire de son existence. Ses cheveux sont châtain clair et clairsemés sur les tempes, ses yeux sont marron-vert. Il paraît moins que ses 51 ans. Cet homme réfléchi et attentif apprécie la vie calme de La Maisontaal, avec sa vaste bibliothèque et ses archives — ainsi qu'un verre de liqueur forte à la fin de la journée.

C'était l'ami et le protégé de René de Muscadet, le défunt Maître de La Maisontaal et il a du mal à se remettre de la mort récente de son ami et mentor. Il était novice au monastère lorsque de Muscadet a triomphé de Kemmler et il prend la vision que le Maître a eu du retour du Seigneur des Liches très au sérieux. Ses inquiétudes sont grandes ; son humeur facile et son comportement bienfaisant sont visiblement masqués par son anxiété.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	38	3	3	8	57	1	38	38	64	44	55	47



COMPÉTENCES
Alphabétisation, Astronomie, Cartographie, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Héraldique, Histoire, Identification des Plantes, Langage Secret — Classique, Langue Etrangère — Nordique, Langue Hermétique — Magikane, Linguistique, Numismatique, Sens de la Magie, Théologie — Culte de Taal.

POSSESSIONS
Robes, pendentif avec le symbole de Taal, parchemin avec *Guérison des Blessures Légères, Dissipation de la Magie* et *Main de Fer, Bâton de Snorri* — un bâton lesté d'origine nordique portant une *Rune de Petite Mort* (contre les gobelinoïdes), produisant une *Aura de Protection* (2 PA — Partout) et infligeant **D** +2. Jean-Louis dispose aussi de toutes les ressources du monastère.



Abbé Pierre Habermas, Moine/Clerc, Niveau 1

Pierre a 79 ans, mesure 1,73 m mais paraît plus petit car il est très voûté. Ce vieil homme ratatiné et épais comme un moineau souffre de la sénilité irritable des personnes âgées malheureuses. Néanmoins, quand il le veut, sa langue et son esprit sont encore bien acérés. Sa vue a terriblement baissé et il ne participe plus beaucoup à la vie quotidienne du monastère, ne quittant sa chambre que pour officier à un service occasionnel ou éventuellement pour bavarder avec Jean-Louis. La plupart du temps, il reste livré à lui-même.

Il a passé l'essentiel de son existence seul dans la nature sauvage et son impatience vient de sa mauvaise santé et de la vie cloîtrée qu'il est maintenant forcé de mener. Cela se ressent dans son comportement irascible et contrariant. Par exemple, il refuse de parler toute autre langue que son Bretonnien natal et ne fera aucune concession à ceux qui ne peuvent pas le comprendre. Interprétez Pierre comme un vieux bonhomme grognon, grossier et oublieux (souvent délibérément !) qui tire un plaisir secret du fait de se montrer difficile.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	21	5	2	3	6	22	1	22	37	48	45	47	40

COMPÉTENCES
Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Eloquence, Emprise sur les Animaux, Incantations — Cléricales 1, Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Magikane, Méditation, Pathologie, Théologie — Culte de Taal.

POINTS DE MAGIE
14

SORTS
Magie Mineure : Sommeil, Zone de Silence.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent.
Magie Elémentaire : *Niveau 1* — Assaut de Pierres, Main de Feu, Zone de Dissimulation.

POSSESSIONS
Couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), robes, *Joyau d'Energie* (10 Points de Magie), *Robe d'Endurance +1* ; autres petits objets à la convenance du MJ.

26 Moines Subalternes

En *Annexes*, vous trouverez toutes les carrières accessibles aux moines ; les détails donnés ici représentent un moine "typique" — comme les Frères François et Viktor (Gruber) — et devraient suffire pour cette aventure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	35	3	4	7	35	1	35	28	33	28	33	25

COMPÉTENCES
Chaque moine subalterne possède les compétences : *Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Langage Secret — Classique, Théologie — Culte de Taal.* Chacun a aussi 1D4 de : *Art, Cartographie, Connaissance des Plantes, Fabrication de Drogues, Histoire, Identification des Plantes.*

POSSESSIONS
Rien d'intéressant. Pendant le siège, chaque moine disposera d'un Bâton (**D** -1) et d'une arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4).

30 Paysans (Frères Convers)

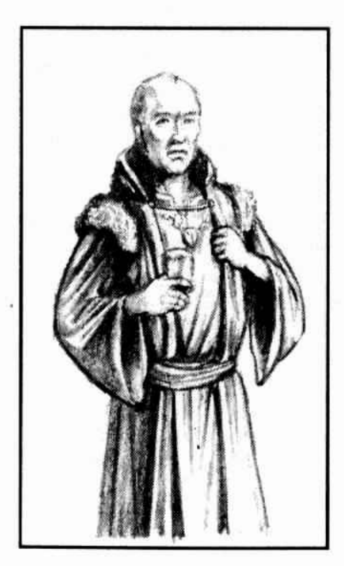
Le monastère est situé sur des terres offertes par le Duché de Parravon et un petit village s'est développé en dehors de ses murs afin d'abriter les paysans qui s'occupent des troupeaux, cultivent la terre et fournissent aux moines la nourriture résultant de leur labeur. Les indications données ici représentent un paysan "typique" de La Maisontaal ; vous pouvez, si vous le souhaitez, créer des individus plus détaillés. Les PJ ne tireront pas grand chose d'une interaction avec les paysans, bien qu'ils puissent être organisés — et ils le seront — en groupes actifs pour la défense de La Maisontaal.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	38	4	3	6	38	1	28	22	18	28	28	28

COMPÉTENCES
Soins des Animaux,
Chacun a aussi 70% de chances d'avoir *Conduite d'Attelage* et *Résistance à l'Alcool* et 50% de chances pour *Bagarre, Lutte.*

POSSESSIONS
Rien de particulier. Lors du siège, les paysans auront de gros couteaux (**I** +10, **D** -1, **Prd** -20).

De Petites Prospections



Grumbli Maindepierre, Prospecteur Nain

Grumbli a 130 ans (en terme humain, environ 55 ans) et possède une barbe grise et des cheveux raides gris clair. Avec ses 1,27 m, il est petit, même pour un Nain, mais il est puissamment bâti. Très basané, il n'a pratiquement plus aucune dent ; son élocution — il parle le dialecte Bretonnien de l'Occidental — souffre d'une mauvaise articulation et il est difficile à comprendre.

Grumbli pense qu'il faut profiter de la vie au maximum et tirer le meilleur parti de toutes les situations. S'il boit, il vide tout ce qu'on lui donne ; s'il joue, il triche ; quand il mange, il

avale tout ce qu'il peut voler dans l'assiette de son voisin en plus de ce qu'il a dans la sienne. S'il se trouve avec des personnes qu'il trouve arrogantes — y compris les Elfes de tout genre — sa grossièreté généralement rude se dégradera de plus en plus car il se complaît dans le dégoût qu'il inspire aux autres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	25	3	4	7	22	1	21	49	29	51	51	22

Compétences
Exploitation Minière, Jeu, Métallurgie, Orientation, Potamologie, Soins des Animaux, Travail du Bois.

Possessions
Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Tête, tronc, jambes ; 1 PA — Bras), hache, sacoche avec des couvertures et des instruments de cuisine, pipe, bourse avec du Black Shag Nain N°4 (voir le texte de la rencontre), tente, sacoches de selles contenant 50 CO en monnaie diverse, mule.



Thalgrim Maindepierre, Prospecteur Nain

Thalgrim est presque l'opposé de son oncle Grumbli. Il est grand (1,50 m), bien bâti avec des cheveux noirs brillants et une barbe bien peignée, le tout donnant un magnifique représentant de sa race. Poli, diplomate et courtois, Thalgrim est souvent embarrassé par son oncle, mais il fait tout son possible pour désamorcer toute situation potentiellement difficile avec du tact et une chanson.

Compétences
Exploitation Minière, Jeu, Métallurgie, Musique — Cornemuse et Krummhorn, Orientation, Pêche, Potamologie, Soins des Animaux, Travail du Bois

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	51	22	4	4	8	25	2	21	54	32	61	51	30

Possessions
Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Tête, tronc, jambes ; 1 PA — Bras), *hache magique* (**D** +1), sacoche avec des couvertures et des instruments de cuisine, pipe, bourse avec du Black Shag Nain N°4 (voir le texte de la rencontre), tente, cornemuse, mule.

Frugelhofen



Shalyir Maindelune, Elfe Assassin, ex-Chasseur de Primes

Shalyir est petite pour une Elfe (1,60 m) et sa silhouette est trapue et nerveuse. Elle est bronzée et respire la santé. Le soleil a donné à ses cheveux blonds un éclat très attirant. Elle a 55 ans, mais en parait 18 d'un point de vue humain. Ses yeux bleus sont en constant mouvement et bien peu de chose lui échappe.

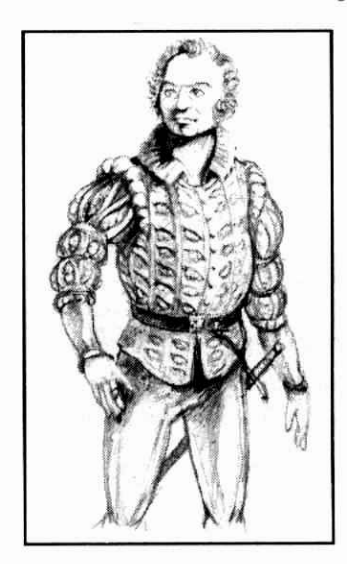
C'est une Chasseuse de Primes accomplie qui commence tout juste à développer les talents d'un Assassin. Elle aime à jouer l'Elfe écervelée tel que les Humains se les représentent, afin de déjouer les soupçons, affecte un rire argentin légèrement irritant et appelle tout le monde par des petits noms comme "Yeux Brillants". Elle est assez sensible aux préjugés contre les Elfes et ne tient pas à ce que quiconque puisse seulement supposer qu'elle est un Assassin. Dans ses actes, elle n'hésite pas à renvoyer à la face des gens leur comportement humain pour voir comment ils réagissent.

Au plus profond d'elle-même, Shalyir est une mercenaire professionnelle endurcie, avec une touche de fierté qui n'oubliera ni ne pardonnera les affronts. On peut aussi dire en sa faveur qu'elle n'oublie jamais ses amis et ses anciens alliés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	47	3	4	8	62	2	46	44	57	41	52	44

Compétences
Acuité Visuelle, Armes de Spécialisation — Sarbacane, Lasso, Filet, Armes à Deux Mains ; Camouflage Rural et Urbain, Chant, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Esquive, Filature, Langue Etrangère — Occidental, Pistage, Préparation de Poisons.

Possessions
Cotte de mailles à manches, bouclier (2 PA — Tête, tronc, jambes ; 1 PA — Tête), *Amulette de Cuivre Trois-Fois-Béni* (+20* pour les Tests contre le *Poison*, devient verte à 3 cm d'un poison, **D** -1 aux coups portés par des armes non magiques), *épée magique +10/+1* (**CC** +10, **D** +1), arc elfique (**P** 32/64/300, **FE** 4), carquois de 20 flèches, 4 *Flèches de Puissance*, sarbacane, sacoche avec 4 dards de sarbacane et un flacon d'Humanicide enductif (6 doses), bourse contenant 20 CO et une petite opale (25 CO), sac avec des vêtements de rechange et une couverture.



Albrecht "Albi" Schutz, Charlatan, ex-Manipulateur

Albi est un parfait escroc. Il frise la trentaine, mesure 1,73 m, est de corpulence moyenne et possède des cheveux châtain frisés et des yeux noisette.

Il a exercé son activité dans la plupart des cités et des villes de l'ouest de la Bretonnie et du Reikland et il aime la vie qu'il mène, voyageant vers de nouveaux endroits, rencontrant des gens, les dépouillant et mettant une bonne distance entre eux et lui. C'est un personnage insouciant qui aime la bonne camaraderie, la bonne chère, les bons verres et quelques arnaques par-ci, par-là.

Pour le moment, il est plutôt différent. Il est désespérément amoureux de Shalyir Maindelune mais n'a pas le courage de le lui dire. Il la suit, reste des heures à regarder rêveusement le vide et compose des poèmes romantiques totalement abominables. Bien pire, il les lit aux gens (sans qu'on le lui demande) à la moindre occasion. Pour l'instant, son attitude dépend entièrement de la façon dont les gens traitent Shalyir et réagissent à sa poésie.

Il possède aussi un anneau qu'il sait être magique. Son seul problème est qu'il n'a pas la moindre idée de ses capacités — s'il en a ! En fait, l'anneau ajoute +10 à tous les Tests impliquant **Cl**, **FM** et **Soc**. Albi ne dit rien sur son anneau et ne s'en séparera sous aucun prétexte. Il a l'intuition que c'est en quelque sorte un porte-bonheur et il a raison.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	33	3	4	8	45	1	43	37	48	45	44	58

Compétences
Baratin, Charisme, Désarmement, Eloquence, Escamotage, Evaluation, Imitation, Sens de la Répartie.

POSSESSIONS
Veste de cuir (1 PA — Tronc, bras), épée, sac de voyage contenant des vêtements de qualité, diplôme de Docteur es Lettre, Université de Marienburg (faux), diplôme de Docteur en Médecine, Université de Middenheim (faux), boîte de 20 Médailles de Guerre de Tilée (fausses), trois bouteilles de Potion Miracle de Mamie Crochette Contre la Constipation, l'Urticaire et la Perte de Cheveux, 3 paquets d'assortiment d'herbes séchées (sans usage), bourse avec 8 CO 14/-, sac de couchage, *anneau magique* (voir ci-dessus).



Alain Gascoigne, Pâtre, ex-Soldat

Alain a 38 ans, mais en paraît plus. Ses cheveux châtain clairsemés encadrent un visage lugubre mais halé et ses yeux marrons sont à moitié enfoncés dans leur orbite. La tragédie qui a affecté sa femme (voir texte principal) le fait encore cruellement souffrir et il a toutes les allures d'un homme désespéré.

C'est un vétéran des Ribauds (infanterie), qui assistent les chevaliers du Vicomte de Quenelles ; c'est toujours un homme endurci et pratique, comme les événements du **Retour du Seigneur des Liches** le prouveront.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	37	3	4	9	41	1	32	35	29	29	29	29

COMPÉTENCES
Bagarre, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Langage Secret — Jargon des Batailles, Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Cotte de mailles, cagoule de mailles et bouclier (2 PA — Tête, tronc, bras ; 1 PA — jambes), épée, arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3), couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), autres équipements à la discrétion du MJ.



Cecil de Vere Cholmondeley, Charlatan, ex-Voleur

Cecil a une quarantaine d'années, des yeux gris, une moustache désinvolte et des incisives écartée. Toujours très élégant et parlant bien, sa grande spécialité est de se faire passer pour un gentilhomme. Actuellement il est le Duc de Wartsingham, un visiteur de la lointaine Albion venu à la montagne pour des raisons de santé.

En réalité, sa santé dépend du fait de ne pas être découvert par le Duc de Parravon, qui reçut la visite du vrai Duc de Wartsingham quelques minutes après que Cecil eut franchi les mur du palais avec une bonne quantité de l'argenterie ducale. Sa flasque de ceinture porte les armes de Parravon. Si quelqu'un le remarque, Cecil expliquera qu'il s'agit d'un cadeau du Duc : *« Une personne formidable, voyez-vous — un ami personnel. »*

Il parle la forme plutôt excentrique de l'Occidental qui a cours en Albion et il est parfois difficile à comprendre. Lorsqu'il se retrouve face à un de ces "satanés étrangers" incompréhensifs, il se répète plusieurs fois — toujours en pur Albionite mais en ralentissant son débit et en haussant le ton. Cecil *sait* que chaque mot est parfaitement compris par l'auditeur, mais tous les étrangers sont d'une perversité innée dans ce domaine. Ils se montrent stupide *rien* que pour l'ennuyer — et qui sait, il a peut-être raison.

En Albion, ils ont un nom pour les personnes telles que Cecil. Plusieurs noms en fait, mais les plus aimables sont écornifleur, canaille et goujat. Les concepts d'honnêteté, d'honneur et de respect pour la propriété lui sont totalement inconnus. En plus de tout ceci, Cecil est un effroyable couard et il se mettra à l'abri au moindre signe de danger physique.

Parmi les objets qu'il a chipés dans le palais ducal de Parravon figure une dague à la poignée d'argent. A l'insu de son nouveau possesseur, il s'agit d'une *Arme Chasseresse* qui ajoute +20 aux jets pour toucher contre les créatures mort-vivantes non éthérales et qui leur inflige le double des dommages.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	37	3	4	9	41	1	32	35	29	29	29	29

COMPÉTENCES
Baratin, Camouflage Urbain, Charisme, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Escamotage, Jeu, Langage Secret — Jargon des Voleurs, Sens de la Répartie.

POSSESSIONS
Vêtements d'excellente facture, bourse avec 11 CO, *dague magique* (voir ci-dessus), pipe et tabac fin, flasque de ceinture en argent (15 CO) contenant un excellent cognac.

Hector Brioche, Chef Officieux de Frugelhofen

Hector est d'âge moyen, de corpulence moyenne mais quand même un peu forte, possède d'épais cheveux couleur de paille, des yeux bleus et un large visage amical. Comme toute la famille Brioche, il est constamment en train de se démener — il s'occupe du moulin, de ses pommes, fait du cidre et de l'eau-de-vie de pomme et est généralement toujours là pour aplanir les querelles de voisinage et les autres problèmes dans le village.

C'est un homme joyeux et imperturbable dans des circonstances normales. Tout le village connaît son bon sens et son jugement judicieux, son cidre et son eau-de-vie et son habitude de se gratter la tête avec une expression d'étonnement amusé chaque fois qu'un problème se présente.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	28	3	3	5	28	1	28	38	35	28	28	28

COMPÉTENCES
Cuisine, Evaluation, Fermentation, Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Bâton (**D** -1), couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; ses autres possessions n'ont pas d'importance dans cette aventure.

Villageois Normal (Combattant Normal)

Ce profil représente l'essentiel de la population adulte active de Frugelhofen. Il suffit pour l'aventure, mais vous pouvez le modifier et ajouter des détails pour créer des individus plus spécifiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	28	3	3	5	28	1	28	22	25	28	28	28

COMPÉTENCES
Sans importance dans le cadre de cette aventure.

POSSESSIONS
Pour le combat, 50% d'entre eux ont un bâton (**D** -1) et 50% ont un couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), autres possessions sans importance dans cette aventure.

Villageois Faible (Combattant Faible)

Ce profil peut servir pour les enfants, les anciens et les malades de Frugelhofen. Là aussi, vous pouvez apporter toutes les modifications qui vous conviennent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	22	18	2	3	5	22	1	22	18	22	22	18	28

Compétences
Sans importance dans cette aventure.

Possessions
Couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), autres possessions sans importance dans cette aventure.

Le Seigneur des Liches Attaque

Les Nains de la Mine Gimbrin



Gimbrin Bonmeneur, Chef de Mine Nain

Gimbrin a 77 ans, ce qui est jeune pour un chef nain, mais sa puissante personnalité et son physique solide en font un bon dirigeant minier. Trapu, il mesure 1,45 m et possède une barbe particulièrement lisse. Il est considéré comme séduisant selon les critères Nains. Il est plus réfléchi que la plupart de ses semblables et tolère mieux les points de vue des autres races, mais une fois qu'il a pris une décision, il peut être extrêmement entêté. Son attitude envers ses mineurs est très protectrice — ils exploitent plus la mine par dévouement inébranlable que dans l'espoir d'en retirer des richesses et ils ont formé une communauté très solidaire.

Sa réaction envers les PJ, après le début de la bataille, dépendra presque totalement de la façon dont ils auront pensé à protéger les Nains du clan. S'ils le font, Gimbrin aura une grande estime pour eux et même pour les Elfes. Si les PJ font ne serait-ce que suggérer la possibilité d'utiliser les Nains comme une ligne de front derrière laquelle ils se protègeront, Gimbrin deviendra leur ennemi et ne fera rien pour les aider, même s'il le peut.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	51	27	4	4	9	29	2	21	67	35	64	68	37

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Bagarre, Coups Puissants, Exploitation Minière, Langue Etrangère — Occidental, Métallurgie, Résistance à l'Alcool, Travail du Bois, Travail du Métal.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc), casque de mineur (1 PA — Tête), hache de bataille à deux mains (**I** -10, **D** +2, *Rune de Petite Mort* contre les Ogres et les Trolls). Gimbrin possède une cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc, bras, jambes) dans sa cabane mais il n'a pas le temps de la mettre pour la bataille à la mine ; il la portera à Frugelhofen et à La Maisontaal.

14 Mineurs Nains

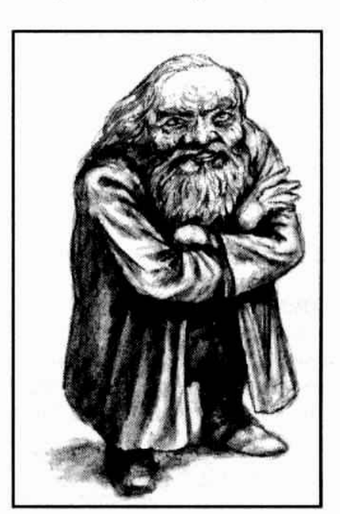
Les Nains de la Mine Gimbrin forment un groupe solide et discipliné et ils suivront leur chef contre vents et marées.

Deux profils différents sont indiqués pour les mineurs ; à chaque fois que l'un d'eux est mêlé à un combat joué en détails (généralement les combats où les PJ sont aussi impliqués), lancez 1D6 : de 1-3 utilisez le premier profil, de 4-6, utilisez le deuxième. La moitié des Nains sont plus lents que les Mort-vivants mais ont plus de chances de les toucher, alors que les autres sont plus rapides, mais moins précis.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	21	3	4	7	25	1	21	51	31	51	51	21
3	43	18	3	4	7	18	1	21	51	31	51	51	21

Compétences
Bagarre, Exploitation Minière, Langue Etrangère — Occidental, Lutte, Métallurgie, Orientation, Résistance à l'Alcool, Travail du Bois.

Possessions
Bouclier (1 PA — Partout), casque de mineur (1 PA — Tête), Veste de cuir (0/1 PA — Tronc), hache.



Bardak Barantan, Nain Maître-Erudit

A 182 ans, Bardak commence à ressentir les premiers signes de la décrépitude due à un âge très avancé. La légère arthrite dont il souffre l'hiver l'oblige à se voûter un peu et il paraît moins que son 1,47 m. Ses bras et ses jambes sont un peu maigres pour un Nain, il est légèrement bedonnant et son visage est tout ridé. Plutôt pétillant et ayant l'esprit vif, Bardak est un Nain cultivé, équitable et il ne se laisse pas mener par de quelconques préjugés ou des antipathies — quoiqu'il aie tendance à être hargneux avec ceux qui lui paraissent irrespectueux. Il a un seul vice, son goût pour la bonne eau-de-vie, et en particulier l'eau-de-vie de pomme que produit Hector Brioche à Frugelhofen.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	14	3	3	7	16	1	22	60	58	81	77	54

Compétences
Alphabétisation — Khazalide, Cartographie, Connaissance des Parchemins, Exploitation Minière, Histoire, Identification des Plantes, Langue Hermétique — Magikane, Métallurgie, Numismatique, Résistance à l'Alcool, Sens de la Magie.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), *Robe d'Endurance +1* (1 PA — Partout).

La Ferme Wernicke

Combattants Normaux

Le profil suivant convient à Hugo Wernicke, à Mamie Mathilde, qui a l'air faussement fragile, et à Dominique Manceaux, qui manie son poêlon de cuivre avec une efficacité mortelle pour les assaillants de la ferme. Vous pouvez ajouter tous les détails qui vous conviennent aux Combattants Normaux et Fragiles. Aucun de ces deux groupes n'a de compétences qui concernent cette aventure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	28	3	3	5	28	1	28	22	25	28	28	28

Possessions
Couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20). Hugo possède une épée, Mamie a un lourd rouleau à pâtisserie (à considérer comme un gourdin) et Dominique dispose d'un lourd poêlon de cuivre (à considérer comme un gourdin à deux mains qu'elle sait manier : **I** -10, **D** +1).

Combattants Faibles

Le profil suivant convient à Heidi, Brigitte et Hedwig Wernicke, ainsi qu'à Marie-Louise Piébeurré, la cuisinière Halfeling.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	22	18	2	3	5	22	1	22	18	22	22	18	28

Possessions
Couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; les autres possessions ne sont pas importantes pour l'aventure.



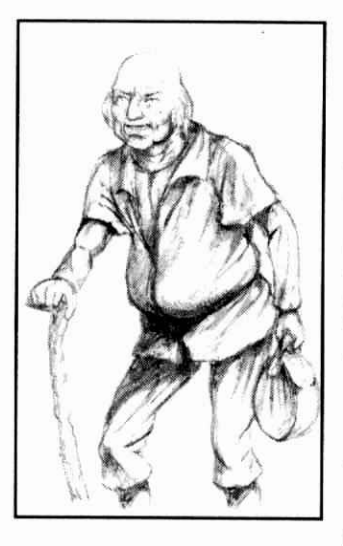
Emmerich Wernicke, Fermier, ex-Mercenaire

Emmerich approche de la quarantaine, il est grand et bien bâti, avec des cheveux châtains et des yeux marrons. Il s'est retiré de la vie de mercenaire et s'est confortablement établi sur la ferme familiale ; il ne parle guère de son passé militaire. La ferme et sa famille représentent tout ce qu'il possède et il ne va pas y renoncer sans se battre.

Compétences
Conduite d'Attelage, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Langage Secret — Jargon des Batailles, Soins des Animaux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	35	4	3	8	41	1	27	44	32	45	36	33

Possessions
Plastron de cuirasse et casque (1 PA — Tronc, tête), jambières de cuir (0/1 PA — Jambes), épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), bourse avec 20 CO, autres possessions concernant la ferme.



Grand-Père Gunther Wernicke, Médecin, ex-Apothicaire

A 71 ans, Papy Gunther est alerte et vif d'esprit. Son corps n'a malheureusement pas gardé la vitalité de son esprit ; il souffre d'arthrite (d'où ses scores réduits en **I** et en **Dex**) et se fatigue très vite. Malgré cela, c'est un joyeux vieux bonhomme au visage rougeaud ayant l'attitude réconfortante d'un fossoyeur aimable et plein d'égards : *« Ach, vous ne devriez pas mourir ce soir. Vous êtes un jeune gaillard solide. Demain, peut-être, mais pas ce soir. »*

Gunther a étudié à l'université de Miragliano et parle aussi bien le dialecte Tiléen de l'Occidental que le Reikspiel. Il voulait s'enrichir en tant que médecin urbain, mais il a fini par revenir dans ses montagnes chéries pour exploiter la ferme et devenir le médecin de toute la Vallée du Frugelhorn — bien que, avec son âge et son arthrite, il voyage maintenant de moins en moins volontiers. Même les moines de La Maisontaal le consultent parfois.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	22	18	2	3	8	22	1	22	48	62	52	48	47

Compétences
Alphabétisation, Chimie, Chirurgie, Connaissance des Parchemins, Fabrication de Drogues, Immunité contre les Poisons, Langage Secret — Classique et Langage de Guilde, Pathologie, Préparation de Poisons, Traumatologie.

Possessions
Vieux sac usé d'instruments médicaux marqué "Universita de Miragliano, Scola Chirurgica" ("Ecole de Chirurgie de l'Université de Miragliano"), gros couteau chirurgical (**I** +10, **D** -1, **Prd** -10), bâton de marche (peut servir de gourdin ; **D** -1), sac de voyage contenant des pots d'herbes diverses — 14 doses de valériane, 3 applications de gesundheit, 3 doses de rouille mouchetée (voir **LCI**).

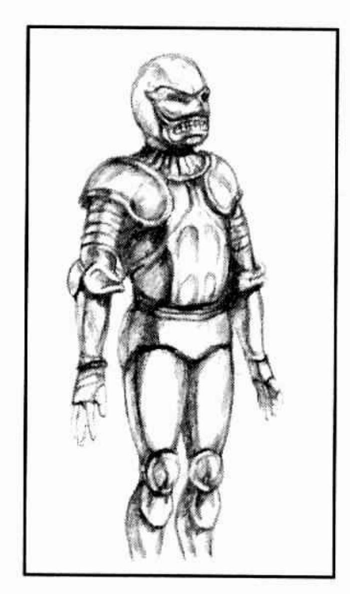
Fleck le Chien

Fleck est un Mastiff de Bretonnie, une race de gros chiens agressifs élevée pour la guerre et pour la chasse à grande échelle. Il assure à la ferme le rôle de chien de garde et a réussi à chasser des intrus comme des loups ou d'éventuelles bandes de Gobelins. En ce qui le concerne, tous ceux qui ne sont pas de la famille sont des ennemis, et si Emmerich ou Hugo ne sont pas là pour le contrôler, il attaquera aussi volontiers les PJ que les Squelettes.

Fleck n'est pas sujet à la *peur* qu'inspirent les Mort-vivants qui attaquent la ferme. Cela provient à la fois du tempérament agressif des Mastiffs de Bretonnie et du fait qu'il n'a jamais vu autant d'os rassemblés de toute sa vie de chien.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	4	4	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Les Secrets de la Crypte



L'Homme de Fer

L'Homme de Fer est une création magique de René de Muscadet ; son aspect est celui d'un homme en armure de 2,1 m. Il n'obéit qu'aux ordres de la personne portant l'Anneau de Fer que l'on peut découvrir dans le bureau de de Muscadet. Lors de sa découverte, il n'est que partiellement activé et obéit aux ordres "marche" et "arrêt" associés aux directions "gauche", "droite", "haut" et "bas".

L'Homme de Fer peut être complètement activé grâce à un éclair de l'*Arca Chaotis*. A partir de là, il obéira à des ordres simples de quelques mots tels que *« Va à l'écurie »*, *« Apporte-moi une carafe d'eau »* ou *« Tue l'homme avec une robe noire »*. Il n'a aucune imagination et les instructions qui lui sont données doivent être simples, claires et précises. Souvent, dès que l'on veut lui faire accomplir une action qui est à peine compliquée, il faut lui donner plusieurs séries d'instructions successives ! Même ainsi, l'Homme de Fer suivra les ordres à la lettre...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	0	5	5	17	15	3	10	-	-	89	89	-

Regles Spéciales
L'Homme de Fer est immunisé contre tous les effets *psychologiques*, ainsi que contre toutes les formes de paralysies, de poisons, de gaz (excepté les acides corrosifs), etc. Il possède 2 PA partout et les armes non-magiques lui infligent 1 point de dommage de moins que la normale. Il attaque avec ses deux poings qui sont considérés comme des armes simples et peuvent affecter les créatures immunisées contre les armes non-magiques.

Le Seigneur des Liches et ses Fidèles



Heinrich Kemmler, Liche (Nécromant Niveau 4)

L'histoire et la condition actuelle de Kemmler sont expliquées dans le chapitre d'introduction de l'aventure. Il a l'aspect d'un cadavre d'une semaine — et, à un certain niveau, c'est ce qu'il est. Il mesure un peu moins de 1,80 m et possède de longs cheveux blancs et crasseux. Son corps, sous ses robes, est couvert de petites cicatrices, d'entailles et de callosités dues à ses années de folie.

COMPÉTENCES
Alphabétisation, Connaissance des Démons, Connaissance des Parchemins, Conscience de la Magie, Fabrication de Drogues, de Potions et de Parchemins, Identification des Mort-Vivants, Identification des Objets Magiques, Incantations — voir ci-dessous, Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Magikane et Nécromantique, Méditation, Sens de la Magie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	4	23	60	1	43	89	89	71	71	-

POINTS DE MAGIE
Voir le texte principal.

SORTS
Magie Mineure : Sommeil, Sons.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Boule de Feu, Vol ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Démantèlement ;
Niveau 3 — Invulnérabilité aux Projectiles.
Magie Nécromantique : *Niveau 1* — Evocation de Squelette, Main de la Mort ;
Niveau 2 — Evocation d'un Héros-Squelette Mineur, Extension du Contrôle ;
Niveau 3 — Evocation d'une Cariole Nécromantique*, Evocation d'une Horde de Squelettes ;
Niveau 4 — Evocation d'un Héros-Squelette Majeur, Evocation d'une Catapulte Nécromantique*.

*Ces nouveaux sorts pour **WJRF**, et les objets Mort-vivants qu'ils évoquent, sont présentés en *Annexes*.

POSSESSIONS
Epée magique (arme du Chaos — **F** +1), *Robe de Brume et de Fumée* (le porteur peut incanter *Brume* et *Nuage de Fumée* une fois par jour chacun sans dépenser de *Points de Magie*), *Bâton Crânien* (objet magique unique ; il produit les sorts *Contrôle Total* et *Arrêt de l'Instabilité* en permanence et tous les deux avec une portée de 2400 mètres ; les dommages infligés à son porteur par des créatures vivantes sont réduits de moitié), composants de sort.

REGLES SPÉCIALES
La nature du pacte conclu entre le Démon et Kemmler fait que celui-ci n'a pas tous les pouvoirs d'une Liche. Il a déjà été indiqué qu'il ne récupère de Points de Magie qu'en tuant — ses autres pouvoirs sont les suivants : il provoque la *peur* chez toutes les créatures vivantes, mais pas la *terreur* ; il est immunisé contre les effets *psychologiques* ; il a la capacité de *"Paralyser"*, avec une portée de 6 mètres. Il est peu probable qu'il utilise ce dernier pouvoir pendant la bataille car cela n'affecte qu'une victime à la fois et l'empêche de combattre ou d'incanter des sorts. Enfin, il peut être touché par des armes non-magiques.

Adolphus Zwemmer, Héros Squelette Majeur, ex-Champion du Chaos

De son vivant, Adolphus Zwemmer dirigeait les Bandits au Sang Bleu et était en même temps un Champion du Chaos au service de Nurgle, le Seigneur de la Pestilence. Après sa chute, lors de la bataille contre le Duc de Parravon, son corps fut emporté et secrètement enseveli dans un tumulus près de la montagne Frugelhorn et ce, jusqu'à ce que Kemmler trébuche sur ce tombeau...

Zwemmer porte toujours l'armure d'un Champion du Chaos, bien qu'il lui manque le casque et la manche gauche. En dehors des symboles de Nurgle qui sont gravés dans l'armure, Zwemmer ne se différencie guère des autres Squelettes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	47	4	4	13	50	3	28	28	28	28	28	-

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Coups Puissants.

POSSESSIONS
Epée à deux mains (**I** -10, **D** +2), *Armure du Chaos* (2 PA — Partout sauf pour le bras gauche et la tête, bonus de +10 à tous les Tests de *Contre-Magie*, pas d'encombrement).

REGLES SPÉCIALES
Immunisé contre les effets *psychologiques*. Provoque la *peur* chez les créatures vivantes. Peut *contrôler* les Squelettes.

Bettino Taglielli et Didier Coustelle, Héros Squelettes Mineurs

Taglielli était un des principaux lieutenant de Zwemmer au sein de la bande — mortellement blessé peu après la mort de Zwemmer, il fut enterré près de son ancien maître. Coustelle était un Bretonnien, appartenant au départ à une bande concurrente, que sa trahison a conduit à une fin sanglante sous la main de Zwemmer ; il est mort paralysé peu après la disparition de Zwemmer. Aucun des deux ne diffèrent vraiment des Squelettes qu'ils dirigent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	37	4	4	9	40	2	28	28	28	28	28	-

POSSESSIONS
Bouclier (1 PA, Partout),

REGLES SPÉCIALES
Immunisés contre les effets *psychologiques*. Provoquent la *peur* chez les créatures vivantes. Peuvent *contrôler* les Squelettes.

Squelettes

Au début de l'aventure, ils sont issus des restes réanimés de certains des Bandits au Sang Bleu, qui, pour la plupart, moururent aux côtés de Zwemmer et furent enterrés à proximité de son tumulus. Par la suite, les morts de la Mine Gimbrin, des Fermes Wernicke et Kassenbrinck et de Frugelhofen viennent renforcer leurs rangs.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

POSSESSIONS
Armes simples normales de tout type. Au début de l'aventure, la moitié des Squelettes ont des boucliers (1 PA — Partout) et quatre ont des arbalètes avec 10 carreaux chacun (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2). Les nouvelles recrues des forces du Seigneur des Liches possèdent les équipements qu'ils avaient de leur vivant.

REGLES SPÉCIALES
Immunisés contre les effets *psychologiques*. Provoquent la *peur* chez les créatures vivantes. Sujets à la *stupidité* et à l'*instabilité* s'ils ne sont pas contrôlés.

L'Arca Chaotis



L'*Arca Chaotis* est composé d'un bois fossile pris au cœur d'un arbre maléfique et à demi sensible qui pousse dans les zones affectées par la corruption du Chaos. Mesurant 60 cm x 45 cm x 30 cm, il est cerclé de bandes d'argent et de fer couvertes d'inscriptions et de gravures, parmi lesquelles de nombreux symboles Skavens, y compris le redoutable signe du Rat Cornu.

Il ne peut être ouvert qu'avec une *Pierre Divinatoire* comme celles que transportent les Devins Gris Skavens lorsqu'ils sont à la recherche de nouvelles sources de pierres distordantes. Il n'y a pas de serrure apparente ; lorsqu'une *Pierre Divinatoire* est pressée dans un certain dessin des renforts du coffre, le couvercle s'ouvre.

L'*Arca Chaotis* contient un morceau de pierre distordante, un peu plus gros qu'une tête d'homme. Cette présence produit plusieurs effets : elle fait paraître la boîte plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur et elle la remplit d'une brume verdâtre tourbillonnante et écœurante dans laquelle se forment et se dissolvent sans cesse des scènes cauchemardesques, des visages déformés par des hurlements et des faces de démons pervers et fous. La pierre elle-même émet une lumière verte irréelle que son intensité rend presque aveuglante.



Pouvoirs Offensifs

Lorsque le coffret est ouvert, toute créature qui le tient peut lui désigner une cible en dirigeant vers elle le visage du Rat Cornu et en souhaitant que l'*Arca Chaotis* détruise cette cible. En réponse, le coffret projette un éclair de lumière verte et brillante totalement identique à celui que produit le sort de Magie de Bataille de Niveau 2, *Eclair*.

L'*Arca Chaotis* peut projetter jusqu'à 10 *Eclairs* par jour (de l'aube au lever de soleil suivant). Après avoir libéré son dixième éclair de la journée, le coffret se referme et ne peut plus être ouvert jusqu'à l'aube suivante.

Pouvoirs Défensifs

L'utilisateur de l'*Arca Chaotis* acquiert certaines protections temporaires tant qu'il le tient :

1. Aucune attaque basée sur le feu ne peut produire plus de 1 *Point de Blessure*.
2. Tous les Tests de **FM** pour résister aux sorts et aux autres effets magiques se font avec un bonus de +20.
3. L'utilisateur est entouré d'une fine pellicule d'énergie verte qui repousse les attaques physiques ; il bénéficie de 2 PA supplémentaires partout.

L'*Arca Chaotis* est insensible à pratiquement toutes les formes de dommage, aussi bien physique que magique. Sa seule destruction représenterait toute une aventure, ou même le simple fait de découvrir comment le faire.

Effets Secondaires

Chaque fois que l'*Arca Chaotis* envoie un éclair, il se produit une déperdition d'énergie dans la pierre distordante qui affecte l'utilisateur. Les dommages infligés par cette perte d'énergie se présentent sous la forme de mutations de plus en plus graves. Seuls les Devins Gris Skavens y sont immunisés — même les autres Skavens (si on peut les convaincre de toucher un objet sacré comme l'*Arca)* subissent ces mutations.

Les effets secondaires qui se produisent lors des premières utilisations de l'*Arca Chaotis* sont essentiellement de légères transformations d'apparence. Après les utilisations ultérieures, celles-ci deviennent progressivement plus désagréables et plus importantes. L'*Arca Chaotis* ne devrait donc être employé qu'avec de grandes précautions ; même ainsi, son emploi devrait être réservé aux situations désespérées !

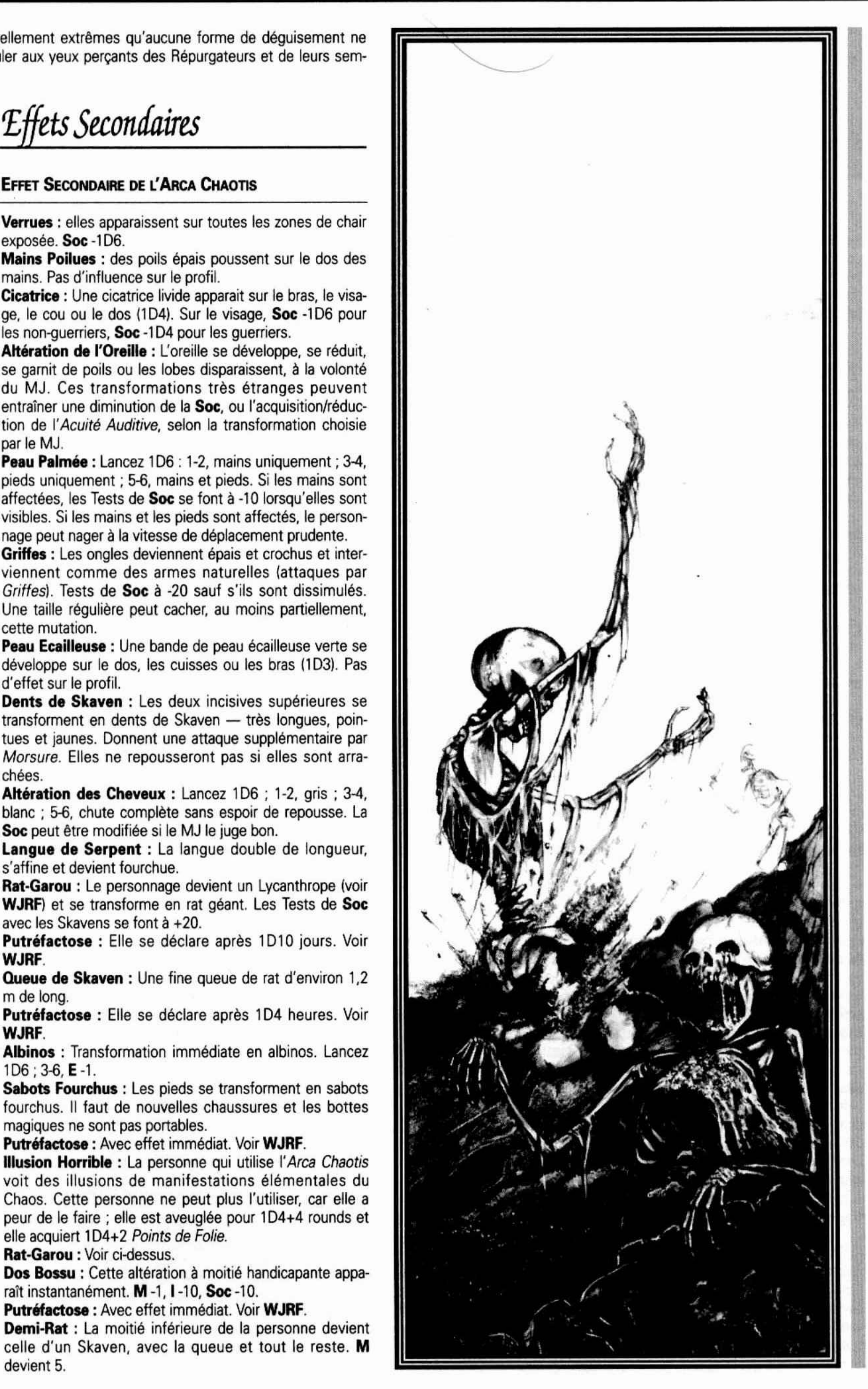
Pour déterminer l'effet secondaire qui se produit, lancez 1D100 et ajoutez +5 pour chaque usage précédent de la boîte pendant les dernières 24 heures. Si, par exemple, l'*Arca Chaotis* produit un *Eclair* pour la cinquième fois dans une journée, vous devez ajoutez +20 (4 utilisations) au jet de 1D100. Considérez un résultat de 00 comme 100, quel que soit le modificateur.

Des modificateurs de **Soc** sont indiqués pour certaines des mutations, mais pas pour d'autres. La plupart d'entre elles — surtout celles en fin de table — sont de nettes marques du Chaos ; ceux qui les portent peuvent s'attendre à être rapidement transformés en gibier pour des chasseurs impitoyables, à moins que l'on ne découvre une méthode de guérison.

Certaines sont tellement extrêmes qu'aucune forme de déguisement ne peut les dissimuler aux yeux perçants des Répurgateurs et de leurs semblables !

Table des Effets Secondaires

1D100	Effet Secondaire de l'Arca Chaotis
01-10	**Verrues** : elles apparaissent sur toutes les zones de chair exposée. **Soc** -1D6.
11-20	**Mains Poilues** : des poils épais poussent sur le dos des mains. Pas d'influence sur le profil.
21-30	**Cicatrice** : Une cicatrice livide apparait sur le bras, le visage, le cou ou le dos (1D4). Sur le visage, **Soc** -1D6 pour les non-guerriers, **Soc** -1D4 pour les guerriers.
31-40	**Altération de l'Oreille** : L'oreille se développe, se réduit, se garnit de poils ou les lobes disparaissent, à la volonté du MJ. Ces transformations très étranges peuvent entraîner une diminution de la **Soc**, ou l'acquisition/réduction de l'*Acuité Auditive*, selon la transformation choisie par le MJ.
41-50	**Peau Palmée** : Lancez 1D6 : 1-2, mains uniquement ; 3-4, pieds uniquement ; 5-6, mains et pieds. Si les mains sont affectées, les Tests de **Soc** se font à -10 lorsqu'elles sont visibles. Si les mains et les pieds sont affectés, le personnage peut nager à la vitesse de déplacement prudente.
51-60	**Griffes** : Les ongles deviennent épais et crochus et interviennent comme des armes naturelles (attaques par *Griffes*). Tests de **Soc** à -20 sauf s'ils sont dissimulés. Une taille régulière peut cacher, au moins partiellement, cette mutation.
61-70	**Peau Ecailleuse** : Une bande de peau écailleuse verte se développe sur le dos, les cuisses ou les bras (1D3). Pas d'effet sur le profil.
71-80	**Dents de Skaven** : Les deux incisives supérieures se transforment en dents de Skaven — très longues, pointues et jaunes. Donnent une attaque supplémentaire par *Morsure*. Elles ne repousseront pas si elles sont arrachées.
81-90	**Altération des Cheveux** : Lancez 1D6 ; 1-2, gris ; 3-4, blanc ; 5-6, chute complète sans espoir de repousse. La **Soc** peut être modifiée si le MJ le juge bon.
91-99	**Langue de Serpent** : La langue double de longueur, s'affine et devient fourchue.
100-110	**Rat-Garou** : Le personnage devient un Lycanthrope (voir **WJRF**) et se transforme en rat géant. Les Tests de **Soc** avec les Skavens se font à +20.
111	**Putréfactose** : Elle se déclare après 1D10 jours. Voir **WJRF**.
112-120	**Queue de Skaven** : Une fine queue de rat d'environ 1,2 m de long.
121	**Putréfactose** : Elle se déclare après 1D4 heures. Voir **WJRF**.
122-125	**Albinos** : Transformation immédiate en albinos. Lancez 1D6 ; 3-6, **E** -1.
126-130	**Sabots Fourchus** : Les pieds se transforment en sabots fourchus. Il faut de nouvelles chaussures et les bottes magiques ne sont pas portables.
131	**Putréfactose** : Avec effet immédiat. Voir **WJRF**.
132-135	**Illusion Horrible** : La personne qui utilise l'*Arca Chaotis* voit des illusions de manifestations élémentales du Chaos. Cette personne ne peut plus l'utiliser, car elle a peur de le faire ; elle est aveuglée pour 1D4+4 rounds et elle acquiert 1D4+2 *Points de Folie*.
135	**Rat-Garou** : Voir ci-dessus.
137-140	**Dos Bossu** : Cette altération à moitié handicapante apparaît instantanément. **M** -1, **I** -10, **Soc** -10.
141	**Putréfactose** : Avec effet immédiat. Voir **WJRF**.
142+	**Demi-Rat** : La moitié inférieure de la personne devient celle d'un Skaven, avec la queue et tout le reste. **M** devient 5.



Carrières de Moine

Le monastère de La Maisontaal est un exemple typique des nombreuses communautés religieuses cloitrées du Vieux Monde. Bien que la vie monacale ne soit pas vraiment compatible avec l'aventure, un monastère peut offrir bien des ressources aux aventuriers et aux MJ. Voici quelques notes, idées et suggestions.

La Communauté

Un monastère forme une communauté indépendante et complète qui vit presque complètement en autarcie. Tous les moines ont une fonction dans le groupe ; on peut considérer qu'ils suivent une carrière en même temps qu'ils sont moines. Ainsi, Jean-Louis Dintrans est décrit comme un Moine/Erudit dans le chapitre *Profil*, et Pierre Habermas est un Moine/Clerc.

Les occupants des monastères sont généralement (mais pas obligatoirement) tous du même sexe ; il existe une seule vraie différence entre un monastère et un couvent : le premier est occupé par des hommes et le deuxième par des femmes. Il existe des monastères mixtes dans le Vieux Monde, mais ils ne font pas partie des cultes pour lesquels la prêtrise impose le célibat.

Carrières

Les moines ne sont pas tous des Clercs. En fait, très peu le sont, bien qu'ils aient tous l'opportunité de le devenir.

Lorsqu'ils entrent au monastère, chaque nouveau moine — ou novice — doit suivre et achever la carrière d'Initié. Cela fait, il devient un membre permanent de l'ordre et le chef du monastère, après l'avoir consulté, lui attribue un rôle dans la communauté. Les moines peuvent suivre les carrières suivantes :

CARRIERES DE BASE
Apothicaire, Apprenti Alchimiste, Apprenti Artisan, Apprenti Sorcier, Bûcheron, Chasseur, Domestique, Estudiant en médecine, Estudiant, Garde-chasse, Herboriste, Manouvrier, Pâtre, Prédicateur, Ratier, Scribe, Trappeur.

CARRIERES AVANCÉES
Alchimiste, Avoué, Clerc, Erudit, Maître-Artisan, Médecin, Sorcier.

Lorsque vous décidez des carrières que l'on peut trouver dans un monastère, tenez compte de la taille de la communauté (de petits monastères n'ont pas forcément la possibilité de laisser certains de ses membres se consacrer à des recherches dans les domaines magiques ou médicaux) et de la nature et des préférences de la divinité à laquelle elle se consacre. Vous voudrez sans doute ajuster cette liste à chaque monastère que vous pouvez concevoir. Certains se consacreront surtout aux soins ou au développement des connaissances, tandis que d'autres seront les quartiers généraux d'un ordre martial — dans ce cas, la plupart des moines seront des guerriers de type divers !

N'oubliez pas que chaque membre d'un ordre doit contribuer au bien général du monastère grâce à la pratique positive de la carrière qu'il poursuit. Un Sorcier ou un Alchimiste se trouve dans un monastère parce que sa présence est bénéfique à l'ensemble de la communauté — il a des devoirs et des responsabilités envers l'ordre, qui sont en rapport avec ses talents.

Frères Converts

Généralement, les monastères sont créés lorsqu'un gentilhomme offre une parcelle de terre à un ordre religieux — le plus souvent en échange d'un soutien politique, de prières ou de toute autre chose. Les frères converts sont des paysans attachés à l'ordre mais qui ne sont pas des moines. Ils vivent en dehors des murs, dans un village typiquement rural, et ils travaillent la terre qui appartient au monastère. Cela leur permet d'assurer la subsistence des moines en même temps que la leur.

Entraînement

Comme nous l'avons déjà dit, la vie monacale est quelque peu incompatible avec une carrière d'aventurier, mais le monastère est un très bon endroit pour apprendre de nouvelles compétences et pour se préparer pour de nouvelles carrières.

Un fidèle de la même divinité que les moines sera autorisé à séjourner au monastère pour parfaire ses connaissances et son entraînement. Il devra mener la même existence rigoureuse qu'eux ; bien qu'il n'y ait pas de charge formelle pour cet entraînement et la pension, le personnage se doit de participer, en assurant certains travaux et/ou en faisant une donation à la fin de son séjour. Le rythme d'entraînement devrait suivre les règles indiquées dans **Repose Sans Paix**.

Dans des circonstances exceptionnelles, un fidèle d'une divinité amie peut être autorisé à s'entraîner dans un monastère, si le Maître l'accepte. Ce personnage ne devient pas nécessairement Initié ou Clerc et n'est pas obligé de participer aux services — à moins qu'il ne veuille transférer son allégeance vers la divinité patronnant le monastère.

Connexions

Contacts Sociaux

Les monastères entretiennent généralement de bonnes relations avec les classes élevées ; le chef d'un ordre monastique peut atteindre le même statut social qu'un membre de la basse noblesse. Parfois, un aventurier peut se retrouver dans une situation où il lui sera utile d'être bien introduit auprès d'un personnage aussi influent. L'amitié d'un moine de haut rang pourrait lui permettre d'entrer en contact avec la noblesse locale et peut-être même plus.

Très souvent, dans de nombreuses régions du vieux Monde, les enfants des familles nobles reçoivent une partie de leur éducation dans un monastère — bien que les monastères de Véréna soient les plus populaires en ce qui concerne l'éducation, ils n'en n'ont aucunement le monopole — et les moines âgés peuvent avoir des contacts avec un nombre incroyable d'anciens élèves riches et puissants.

Liaisons entre les Aventures

Lorsqu'un groupe d'aventuriers a des liens très proches avec un monastère, les moines peuvent vous permettre à tout moment de les conduire dans de nouvelles aventures. Ils peuvent leur demander un service en échange d'une vieille faveur, leur promettre des entraînements comme rétribution ou leur demander tout simplement de les aider par devoir envers l'ordre et la divinité concernés.

Le lien "visiteur" a été mentionné plusieurs fois dans l'aventure. Une personne importante a besoin d'un garde du corps pour l'escorter jusqu'au monastère, ou pour en partir — cela permet de diriger les PJ vers tout endroit qui vous plait, ou de les amener d'un endroit à un autre.

Il y a aussi la difficulté. Les moines ont besoin d'aide pour quelque chose ; ils ne disposent pas de la compétence qui leur permettrait de résoudre ce problème, mais les PJ peuvent le faire. C'est en fait le départ du **Retour du Seigneur des Liches**.

Et enfin, vous avez la coïncidence. Les PJ sont au monastère pour une raison totalement différente, lorsque quelque chose se produit qui les plonge dans une aventure toute fraiche. Ce peut être n'importe quoi — des traces d'un culte du Chaos dans le monastère, des monstres envahissants, des machinations politiques, des objets de valeur volés, ou des douzaines d'autres choses encore. Le nombre de personnes qui passent par les monastères du Vieux Monde, pour telle ou telle raison, est immense ; ces endroits sont aussi précieux que les tavernes écartées, pour réunir des aventuriers et des PNJ importants au début d'une nouvelle aventure.

Nouveaux Sorts de Magie Nécromantique

Cette aventure présente deux nouveaux instruments nécromantiques — la nécro-catapulte et la nécro-cariole — ainsi que les sorts qui les évoquent. Ces deux sorts sont très rares et n'appartiennent pas au répertoire normal de la Nécromancie. On ne peut les apprendre que dans le plus obscur des ouvrages interdits ou — comme pour Kemmler — grâce à un Démon coopératif qui s'intéresse aux arts nécromants. Ainsi donc, on ne pourra jamais les découvrir dans des parchemins ou des grimoires déterminés aléatoirement ; si vous les employez dans vos propres aventures, vous devez les placer volontairement, et avec une bonne raison.

Les Sorts

Evocation d'une Nécro-Catapulte

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 16
Portée : Non applicable.
Durée : Jusqu'à l'aube du jour suivant.
Composants : Les cadavres ou les squelettes de 8 créatures de taille humaine ou plus grande et comprenant au moins deux chevaux ; trois épées ; en option, un certain nombre de crânes.

Ce sort évoque une machine lance-pierres nécromantique, avec un équipage de trois Squelettes armés d'épées. Le sort assemble et anime magiquement les composants qui forment la catapulte et son équipage.

Si les crânes sont ajoutés aux composants, chacun devient un projectile enchanté décrit ci-dessous. Autrement, la catapulte peut projeter des pierres comme une machine ordinaire.

Evocation d'une Nécro-Cariole

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 24
Portée : Non applicable.
Durée : Jusqu'à l'aube du jour suivant.
Composants : Les cadavres ou les squelettes de 12 créatures de taille humaine ou plus grande et comprenant au moins deux chevaux ; un fouet.

Ce sort évoque une nécro-cariole avec ses chevaux squelettiques et son conducteur. Comme *Evocation d'une Nécro-Catapulte*, ce sort fait s'assembler les composants de façon à former une cariole. Avec **4 PM** supplémentaires, la cariole peut être équipée de lames sur les roues.

Les Machines

Nécro-Catapulte

Cette nécro-catapulte est produite par la magie maléfique de Kemmler ; elle est composée d'os soudés et tordus que renforcent des tendons. Son équipage est composé de trois artilleurs Squelettes, chacun ayant la compétence *Armes de Spécialisation — Catapulte.*

Les crânes enchantés (voir *Evocation de Nécro-Catapulte*, ci-dessus) sont capables de blesser les créatures immunisées contre les armes non-magiques. Pendant leur vol, ils hurlent et provoquent la *peur* chez les créatures vivantes à moins de 10 mètres de leur point d'impact.

Les artilleurs ont les profils des Squelettes normaux et sont armés d'épées. A eux trois, ils peuvent déplacer la catapulte de 6 mètres par round ; à deux, ils peuvent lui faire parcourir 4 mètres par round ; un seul Squelette ne peut pas la bouger.

Dans cette aventure, le tir de la catapulte est déjà déterminé. Dans d'autres circonstances, suivez la procédure suivante :

1. Sélectionnez la cible — portée minimale 24 mètres, maximale 96 mètres. La cible doit être bien dans l'axe de la machine ; il faut 1 round pour la tourner de 45°.
2. Déterminez la réussite du tir avec la **CT** d'un des membres de l'équipage ayant la compétence *Armes de Spécialisation — Catapulte.* Utilisez le score le plus élevé s'il y a plus d'une créature compétente. Sans cette compétence, les catapultes ne peuvent absolument pas être utilisées.
3. Déterminez le point d'impact. Si le jet d'attaque réussit, le projectile atteint sa cible ; sinon, il dévie de 2D6 mètres dans une direction aléatoire (lancez 1D12 et repérez-vous sur un cadran de montre en considérant que le 12 est droit devant).
4. Déterminez les dommages. Toutes les créatures à moins de 2 mètres du point d'impact encaisse 1D3 points de dégâts de **F** 5.

Nécro-Cariole

Comme la nécro-catapulte, la nécro-cariole est entièrement constituée d'os soudés et tordus. Elle est tirée par deux chevaux squelettiques et menée par un conducteur. Un seul passager peut y prendre place.

Elle se déplace à **M** 6 ; ses roues ne touchent pas le sol, ce qui lui permet de ne pas subir de modificateurs dus au terrain. L'eau, les murs et autres obstacles l'arrêtent normalement. Ses caractéristiques sont **R** 6, **D** 19 et elle peut être affectée par des armes non-magiques.

La nécro-cariole permet de renverser des victimes ; elle mesure 1,50 m de large (1,80 si ses roues sont munies de faux) et inflige un coup de **F** 4 à tous ceux qui se trouvent sur son passage et qui échouent à un Test d'**I** (*Fuite* +10, *Esquive* +10).

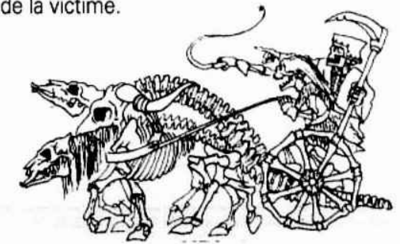
Elle est sujet à l'*Instabilité* ; l'ensemble cariole, conducteur et chevaux est considéré comme un tout. Il provoque la *peur* chez les créatures vivantes qu'il charge. On considère que le conducteur mort-vivant possède la compétence *Conduite d'Attelage* et qu'il sert de contrôleur pour les chevaux ; il ne peut pas contrôler d'autres Mort-vivants avoisinants.

Les tirs de projectiles à partir de la cariole en mouvement se font avec une pénalité de -10 à la **CT** ; l'incantation de sort dans les mêmes conditions impose une pénalité de -10 à l'*Initiative.*

Les chevaux mort-vivants qui tirent la cariole ont le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	17	0	3	3	7	20	1	0	18	18	18	18	-

Ils peuvent effectuer une *Attaque de Pattes/Ecrasement* sur toute créature qui se trouve juste devant la cariole ; cela s'ajoute normalement au renversement de la victime.



Journal d'Aventure

Notes d'Aventure

A la Recherche d'un Mort Célèbre

Le Seigneur des Liches Attaque

Carnage à Frugelhofen

Les Secrets de la Crypte

La Mort ne les Emportera pas

Amitiés Liées

Alain Gascoigne

Shalyir Maindelune

Albi Schutz

Cecil de Vere Cholmondeley

Gimbrin Bonmeneur

Bardak Barantan

Table d'Héroïsme des PJ

Evénement	Score	Total en Cours
Mine Gimbrin		
Ferme Wernicke		
Frugelhofen (La Mort dans la Nuit)		
Bataille de Frugelhofen		

Table du Temps

Emplacement	Temps
Première Porte Cachée	
Fosse à Serpent	
Egouts	
Deuxième Porte Cachée	
Piège Gazeux	
Deuxième Fosse	
Fouille du Bureau	
Temps Total	

Rutger Weiss, Chasseur de Primes



« Vous ne voulez pas écouter l'histoire de ma vie. Je ne veux certainement pas écouter la vôtre. Alors, et ce boulot ? »

Rutger est grand, maigre et élancé, avec un étroit visage de rapace, un crâne rasé, de longues moustaches et des yeux verts perçants. Il parle peu et calmement et est de nature tranquille, discrète et réservée.

Né voilà 22 ans dans la société la moins reluisante de Nuln, il a rapidement décidé que la route était préférable aux bas-fonds. Au début de ses voyages, il a rencontré Gudrun Armbrust, une Chasseuse de Primes qui l'a adopté comme une sorte de mascotte. Rutger a grandi en nettoyant ses armes et son armure et en s'occupant de son cheval. Comme il grandissait et que ses compétences se développaient, les deux se mirent à faire équipe ; sa part de gain lui permit de s'acheter une armure et de l'équipement. Il avait même réussi à économiser un peu d'argent placé chez Bernhard Scruger, un usurier d'Altdorf.

Quelques semaines plus tôt, un travail à Wissenburg tourna à la catastrophe. Gudrun a été tuée et Rutger a tout juste pu sauver sa peau. Il a mis autant de distance que possible entre lui et Wissenburg et a traversé les montagnes en franchissant toute une série de défilés isolés et peu fréquentés. Pour tenter de se déguiser, il s'est rasé le crâne et a laissé pousser de longues moustaches — avec son visage étroit et ses yeux perçants, cela le fait presque ressembler à un Ungol et le rend intimidant.

Points de Destin : 2

Alignement : Neutre

Religion : Taal (pas dévôt)

"Doktor" Johannes Stummelpfennig, Estudiant en Médecine



« Ecoutez. J'ai les compétences, j'ai l'expérience, la seule chose que je n'ai pas, c'est le diplôme. Et à quoi peut servir un morceau de papier quand vous avez un trou qui doit être soigné ? Je veux dire, l'Université de Nuln possède l'une des meilleures écoles médicales de L'Empire et j'ai suivi tous les cours — et dire que j'avais presque fini. Vous pouvez raconter ce que vous voulez — un jour vous serez content de m'avoir à vos côtés. »

Johannes est grand et mince ; sa bonne allure un peu enfantine lui donne moins que ses 25 ans. Il aime porter des vêtements amples et flottants et une longue écharpe, ce qui le fait paraître encore plus jeune. Ses cheveux et ses yeux sont bruns.

Il est très curieux et apprécie l'aventure, mais il a tendance à prendre froid très facilement et il renifle presque constamment.

Il est né dans une famille provinciale de la classe moyenne, à Naffdorf. Elève doué, il fut récompensé par une Bourse Médicale Von Liebewitz pour l'Université de Nuln. Les événements prirent brusquement une mauvaise tournure lorsque certaines connaissances douteuses tentèrent de lui vendre le corps de son propre Professeur de pathologie, qui était dans une santé resplendissante quelques heures plus tôt. Les complications s'ajoutèrent aux complications et provoquèrent un arrêt brutal de ses études de médecine et un départ précipité.

Points de Destin : 2

Alignement : Neutre

Religion : Taal (pas dévôt)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	30	3	5*	6	31	1	31	32	37	38	30	33

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10°	+10	+1		+2	+10°					+10		

°Avancement pris

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	30	3	5	6	41	1	31	32	37	38	30	33

COMPÉTENCES
Adresse au Tir — Arc, Armes de Spécialisation — Lasso et Filet, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Pistage, Résistance Accrue, Sixième Sens.

POSSESSIONS
Chemise de mailles et bouclier (2 PA — Tronc, 1 PA ailleurs), épée, dague, arc normal, 10 flèches, bourse avec 15 CO, reçu de prêteur sur gages de chez Scruger à Altdorf, valeur 75 CO.

Notes

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	32	3	4	5	47*	1	38	24	37	29	35	34

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1°	+10°				+10	+10		

°Avancement pris

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	32	3	4	6	57	1	38	24	37	29	35	34

COMPÉTENCES
Alphabétisation, Chance, Connaissance des Parchemins, Fabrication de Drogues, Fuite, Langage Secret — Classique, Pathologie, Réflexes Eclairs*.

POSSESSIONS
Bâton, grande sacoche avec des instruments médicaux et des flacons de sangsues, manteau ample, grande écharpe, petite lanterne, 10 mouchoirs assortis, bourse avec 10 CO et 18/-.

Notes

Claudia Schon, Guide-Racoleur



« Mon histoire n'a rien de spécial. J'ai grandi à l'orphelinat de Quenelles ; je n'y étais pas trop bien, alors je me suis tirée et depuis je me débrouille du mieux que je peux. J'ai décidé récemment que je n'aimais pas trop Quenelles et je suis à la recherche d'un endroit où les gens seraient un peu plus fréquentables. »

Claudia Schon est de taille et de corpulence moyennes, avec des cheveux noirs, un teint olive et des yeux vert-marron. Elle est très facilement sous-estimée physiquement et elle ne pardonne que très lentement à ceux qui le font. Elle est très emportée et ne supporte pas les imbéciles — et particulièrement les hommes imbéciles (son genou droit est très dévastateur). Lorsqu'elle maîtrise son impatience, elle se montre généreuse et amicale, en particulier si des orphelins ou des personnes désavantagées sont concernés. Elle couvre sans fin d'insultes les gens en général et les hommes en particulier, mais au fond d'elle-même elle recherche des amis auxquels elle peut se fier.

L'immense orphelinat des Sœurs de Shallya à Quenelles ne pouvait vraiment pas retenir un garçon manqué aussi fruste que Claudia. Elle a rejoint la rue de bonne heure et a rapidement appris ce dont elle avait besoin pour survivre. Elle est parfaitement capable de s'occuper d'elle-même et peut affronter des adversaires qui représentent plusieurs fois son gabarit — parfois, elle a dû le faire. Malheureusement, certaines personnes ont d'autres manières de renvoyer les coups — des méthodes contre lesquelles elle ne peut rien. Elle a dû quitter Quenelles précipitamment après s'être dégagée à sa manière habituellement brutale d'un quiproquo avec un petit noble.

Points de Destin : 3

Alignement : Neutre

Religion : Shallya (pas dévôt)

Fiarel Mantefeuillu, Spadassin



« On pourrait dire que j'élargis mon éducation — les Humains appellent parfois cela l'Université de la Vie. Je voyage deci, delà et je rencontre des gens intéressants. Et puis il y a la stimulation qu'offrent les bagarres — cela me convient parfaitement pour le moment. Ah — si vous voulez bien m'excuser pour un instant ? Le gentleman qui est dans l'angle semble ne pas approuver la forme de mes oreilles. Je vous offrirai un verre dès que j'en aurai fini. »

Fiarel est grand et bien bâti pour un Elfe, ses cheveux sont blancs et ses yeux bleu-vert. Il parle avec douceur et semble d'un tempérament allègre et agréable qui paraît bien en opposition avec sa profession. Cependant, lorsqu'il se bat, c'est pour gagner — aucun coup n'est trop vicieux, aucune tactique trop vile, pourvu que cela marche.

Actuellement encore dans l'adolescence, Fiarel a décidé de quitter sa Loren natale pour voir le monde extérieur. Il n'avait aucune idée de la façon dont il allait se débrouiller, jusqu'à ce que quelqu'un, dans une taverne, fasse un commentaire déplaisant sur les Elfes. Après une discussion rapide mais animée au dehors, Fiarel s'est aperçu que les Humains inconscients représentent une source de revenu raisonnable. Il a brièvement songé à la vie de Brigand, mais la carrière de Spadassin s'accorde mieux à son sens naturel de la justice — s'il attend que quelqu'un fasse un commentaire raciste et qu'ensuite il s'occupe de cette personne, son honneur est satisfait ainsi que ses besoins matériels. De plus, il est très amusant de se faire insulter par des Humains — un peu comme regarder un aveugle qui tente d'atteindre une cible avec un arc long.

Points de Destin : 3

Alignement : Bonne (tendance neutre)

Religion : Liadrel (pas dévôt)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	29	37	4	4	5	30	1	37	23	32	28	28	39

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10°	+10			+2°	+10							+10

°Avancement pris

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	39	37	4	4	6	30	1	37	23	32	28	28	39

COMPÉTENCES
Bagarre, Baratin, Corruption, Esquive, Langage Secret — Jargon des Voleurs.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA, Tronc, bras), épée, dague, fronde et sac de 20 munitions, sac à dos, couverture, instruments de cuisine et couverts, jeu de cartes, briquet, 12 bougies, lanterne, ceinture à poche avec 20 CO (portée sous les vêtements).

Notes

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	34	5*	4	6	59	1	42	36	48	51	38	46

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10°		+1		+2	+10	+1°				+20		

°Avancement pris

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	34	5	4	6	59	2	42	36	48	51	38	46

COMPÉTENCES
Acuité Visuelle, Alphabétisation — Elthárin et Occidental, Bagarre, Chant, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Equitation, Esquive, Force Accrue*, Langue Etrangère — Occidental.

POSSESSIONS
Casque, chemise de mailles à manches et bouclier (2 PA — Tête, tronc, bras, 1 PA — Jambes), épée, dague, arc elfique, carquois de 10 flèches, manteau à capuche, sacoches de selles avec chope, coutellerie, briquet et couvertures, cheval de selle harnaché, bourse contenant 14 CO.

Notes

Serge Rocardin, Garde du Corps



« Je viens d'un patelin juste en-dehors de Couronne. Aucune chance que vous en ayez entendu parler. J'y avais une ferme. Ecoutez, sans vouloir vous offenser, je ne tiens vraiment pas à en parler. Et vous, alors ? »

Serge est de taille et de corpulence moyennes, avec une tendance à être un peu fort, ses yeux sont gris et ses cheveux noirs sont déjà grisonnants. Il parle avec un fort accent de la Bretonnie rurale. S'il semble amical, ouvert et intéressé par les autres, c'est parce qu'il préfère écouter leurs histoires que se rappeler la sienne. Il peut devenir maussade et connaît parfois de longues périodes silencieuses, mais il arrive la plupart du temps à refouler ses souvenirs douloureux. Serge a l'esprit clair et possède son franc-parler et il a un certain talent pour trouver des réponses aux problèmes — d'une certaine manière, il apprécie les difficultés, car elles lui donnent quelque chose sur quoi il peut se concentrer.

Né de parents paysans dans le village de Marguilles près de Couronne, Serge a passé sa jeunesse dans la ferme familiale. A dix-sept ans, il a épousé Anne-Marie Doreaux, une beauté locale, et il a vu naître leur premier fils l'année suivante. Il travaillait comme garde du corps pour les voyageurs de passage dans la région, quand un drame s'est abattu sur lui. En revenant après avoir escorté un groupe de pélerins au temple de Shallya, il découvrit sa famille et sa ferme anéanties par des bandits. Il ne lui restait plus que la vengeance, et plus rien à perdre.

Points de Destin : 4

Alignement : Neutre

Religion : Foi Antique

Sikariel Boisdoré, Apprenti Sorcier



« Ils disaient que les voyages m'ouvriraient l'esprit, mais je n'en suis pas si sûre. Plus je vois le reste du monde, plus il me semble que je devrais rejoindre la sécurité de la Loren. Et pourtant, il est vrai que j'en apprends tous les jours — j'ai parfois vu des choses auxquelles je n'aurais jamais cru avant de partir de chez moi ! »

Sikariel est de taille moyenne et plutôt mince, avec des cheveux d'or et des yeux violets. Elle aime beaucoup les bijoux argentés et a une certaine tendance à jouer les grandes dames parmi les Humains — elle est issue d'une famille de la Loren de classe relativement élevée et cela s'ajoute au sentiment de supériorité qui est naturel chez les Elfes. La plupart du temps, c'est une adolescente nerveuse et plutôt affectée, mais c'est aussi une fine observatrice capable d'évaluer très rapidement les suggestions et les plans.

Elle a prouvé ses dons pour la magie à un très jeune âge et elle fut confiée en apprentissage à un Sorcier Elfe de la Loren. Il suggéra de l'envoyer explorer le monde extérieur, pendant quelque temps, pour acquérir de l'expérience et développer sa perspicacité, avant de revenir achever son éducation. Elle a un esprit vif et pénétrant et ne demande qu'à apprendre ; son manque d'expérience est parfois visible, mais elle répète rarement, si ce n'est jamais, une erreur. Elle prend soin de sa propre sécurité, mais l'expérience la rend progressivement plus téméraire et aventureuse.

Points de Destin : 2

Alignement : Bon

Religion : Liadrel

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	33	4*	3	6	31	1	32	39	40	36	31	29

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20		+1		+2	+10°	+1°						

°Avancement pris

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	33	4	3	6	41	12	32	39	40	36	31	29

COMPÉTENCES
Acuité Auditive, Acuité Visuelle, Armes de Spécialisation — Armes de Poing, Bagarre, Conduite d'Attelage, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Escalade, Esquive, Force Accrue*.

POSSESSIONS
Veste de cuir, cagoule de mailles et bouclier (2 PA — Tête, tronc, bras, 1 PA — Jambes), épée, dague, coup-de-poing, sac à dos contenant 2 couvertures, bidon de cuir d'un litre, gamelle et coutellerie, 4 CO 15/- enveloppés dans un mouchoir et placés dans sa chemise.

Notes

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	31	34	2	4	6	58	1	50	40	56	48	45	40

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1°			+10		+10°		+10	

°Avancement pris

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	31	34	2	4	7	58	1	50	40	66	48	45	40

COMPÉTENCES
Acuité Visuelle, Alphabétisation — Classique, Elthárin, Occidental, Ambidextrie, Connaissance des Parchemins, Danse, Equitation — Cheval, Incantations — Magie Mineure, Langage Secret — Classique, Langue Etrangère — Occidental, Langue Hermétique — Magikane.

POSSESSIONS
Dague, main-gauche, fronde et 20 pierres, sac à bandoulière avec les composants de sort (de quoi incanter 6 fois chaque sort), sacoches de selles avec couverture, gamelle, coutellerie et matériel d'écriture, bourse contenant 25 CO, poney.

Notes

Tableau de Bataille de Frugelhofen

Non-Combattants

Non-Combattants	Blessé	Mort
Véronique Gascoigne	☐	☐
Fleur Giscard	☐	☐
Diehl Krautheim	☐	☐
Werner Krautheim	☐	☐
Wolf Krautheim	☐	☐
Force de Bataille des Non-Combattants	☐	*Zéro*

Combattants Faibles

Combattants Faibles	Blessé	Mort
Lola Brioche	☐	☐
Nana Brioche	☐	☐
Marie-Louise Piébeurré	☐	☐
Alphonse Giscard	☐	☐
Mimi Giscard	☐	☐
Gilda Heymann	☐	☐
Gretchen Krautheim	☐	☐
Hedwig Krautheim	☐	☐
Leopold Krautheim	☐	☐
Tilda Krautheim	☐	☐
Chantal Lagisquet	☐	☐
Guillaume Lagisquet	☐	☐
Reinwald Lutter	☐	☐
Brigitte Wernicke	☐	☐
Hedwig Wernicke	☐	☐
Heidi Wernicke	☐	☐
Gunther Wernicke	☐	☐

Total (Vivant et indemme) ______

Les Combattants Faibles Blessés deviennent des non-combattants et ont une Force de zéro.

Force de Bataille des Combattants Faibles (Total x1) ______

Combattants Normaux

Combattants Normaux	Blessé	Mort
Hector Brioche	☐	☐
Simone Brioche	☐	☐
Kastor Heymann	☐	☐
Anton Krautheim	☐	☐
Andreas Lauterbach	☐	☐
Gottlieb Lauterbach	☐	☐
Katrina Le Roux	☐	☐
Dominique Manceaux	☐	☐
Etelka Papin	☐	☐
Gilles Papin	☐	☐
Hugo Wernicke	☐	☐
Mathilde Wernicke	☐	☐
Fleck le Chien de Guerre	☐	☐

Total (Vivant et indemme) ______

Les Combattants Normaux Blessés deviennent des Combattants Faibles et ont une Force de 1.

Force de Bataille des Combattants Normaux
(Total x2 plus 1 pour chaque blessé) ______

Nains

Nains	Blessé	Mort
Bardak Barantan	☐	☐
Nain 1	☐	☐
Nain 2	☐	☐
Nain 3	☐	☐
Nain 4	☐	☐
Nain 5	☐	☐
Nain 6	☐	☐
Nain 7	☐	☐
Nain 8	☐	☐
Nain 9	☐	☐
Nain 10	☐	☐
Nain 11	☐	☐
Nain 12	☐	☐
Nain 13	☐	☐
Nain 14	☐	☐

Total (Vivant et indemme) ______

Les Nains Blessés deviennent des Combattants Faibles et ont une Force de 1.

Force de Bataille des Nains
(Total x3 plus 1 pour chaque blessé) ______

Combattants Supérieurs

Combattants Supérieurs	Blessé	Mort
Cecil Cholmondeley* (4/1)	☐	☐
*4 s'il a la dague magique ; sinon Force de Bataille 1.		
Alain Gascoigne (4)	☐	☐
Gimbrin Bonmeneur (6)	☐	☐
Shalyir Maindelune (15)	☐	☐
Albi Schutz (4)	☐	☐
Emmerich Wernicke (4)	☐	☐

Les Combattants Supérieurs Blessés deviennent des Combattants Normaux et ont une Force de 2.

Force de Bataille des Combattants Supérieurs
(Totaux Individuels plus 2 pour chaque blessé) ______

Total de tous les Combattants = Force de Bataille Initiale ______

Facteurs de "Moral"

Score d'Héroïsme Total des PJ x 3 ______
Pris dans le Journal d'Aventure

Commandement du PJ qui dirige les activités ______

Préparation

0	Si Sans Préparation
10	Si Partiellement Préparé
20	Si Parfaitement Préparé ______

Total des Facteurs de Moral ______

Force de Bataille Initiale plus Total de Moral ______
MAIS
- 10 pour chaque PJ qui a déjà été tué. ______

Grand Total ______

Tableau de Bataille de La Maisontaal

Non-Combattants	*Blessé*	*Mort*
Véronique Gascoigne	❑	❑
Fleur Giscard	❑	❑
Diehl Krautheim	❑	❑
Werner Krautheim	❑	❑
Wolf Krautheim	❑	❑
+10 Paysans de La Maisontaal		
Force de Bataille des Non-Combattants		*Zéro*

Combattants Faibles	*Blessé*	*Mort*
Lola Brioche	❑	❑
Nana Brioche	❑	❑
Marie-Louise Piébeurré	❑	❑
Alphonse Giscard	❑	❑
Mimi Giscard	❑	❑
Abbé Pierre Habermas	❑	❑
Gilda Heymann	❑	❑
Gretchen Krautheim	❑	❑
Hedwig Krautheim	❑	❑
Leopold Krautheim	❑	❑
Tilda Krautheim	❑	❑
Chantal Lagisquet	❑	❑
Guillaume Lagisquet	❑	❑
Reinwald Lutter	❑	❑
Brigitte Wernicke	❑	❑
Hedwig Wernicke	❑	❑
Heidi Wernicke	❑	❑
Gunther Wernicke	❑	❑

Total (Vivant et indemme) ________

Les Combattants Faibles Blessés deviennent des non-combattants et ont une Force de zéro.

+30 Paysans de La Maisontaal

Force de Bataille des Combattants Faibles (30 + Total x1) ________

Combattants Normaux	*Blessé*	*Mort*
Hector Brioche	❑	❑
Simone Brioche	❑	❑
Kastor Heymann	❑	❑
Anton Krautheim	❑	❑
Andreas Lauterbach	❑	❑
Gottlieb Lauterbach	❑	❑
Katrina Le Roux	❑	❑
Dominique Manceaux	❑	❑
Etelka Papin	❑	❑
Gilles Papin	❑	❑
Hugo Wernicke	❑	❑
Mathilde Wernicke	❑	❑
Fleck le Chien de Guerre	❑	❑

Total (Vivant et indemme) ________

Les Combattants Normaux Blessés deviennent des Combattants Faibles et ont une Force de 1.

+26 Moines de La Maisontaal

Force de Bataille des Combattants Normaux
(52 + Total x2 plus 1 pour chaque blessé) ________

Nains	*Blessé*	*Mort*
Bardak Barantan	❑	❑
Nain 1	❑	❑
Nain 2	❑	❑
Nain 3	❑	❑
Nain 4	❑	❑
Nain 5	❑	❑
Nain 6	❑	❑
Nain 7	❑	❑
Nain 8	❑	❑
Nain 9	❑	❑
Nain 10	❑	❑
Nain 11	❑	❑
Nain 12	❑	❑
Nain 13	❑	❑
Nain 14	❑	❑

Total (Vivant et indemme) ________

Les Nains Blessés deviennent des Combattants Faibles et ont une Force de 1.

Force de Bataille des Nains
(Total x3 plus 1 pour chaque blessé) ________

Combattants Supérieurs	*Blessé*	*Mort*
Cecil Cholmondeley* (4/1)	❑	❑
*4 s'il a la dague magique ; sinon Force de Bataille 1.		
Alain Gascoigne (4)	❑	❑
Gimbrin Bonmeneur (6)	❑	❑
Shalyir Maindelune (15)	❑	❑
Albi Schutz (4)	❑	❑
Emmerich Wernicke (4)	❑	❑

Les Combattants Supérieurs Blessés deviennent des Combattants Normaux et ont une Force de 2.

Force de Bataille des Combattants Supérieurs
(Totaux Individuels plus 2 pour chaque blessé) ________

Total de tous les Combattants = Force de Bataille Initiale ________

Facteurs de "Moral"

Score d'Héroïsme Total des PJ x 3 ________

Pris dans le Journal d'Aventure

Commandement du PJ qui dirige les activités ________

Total des Facteurs de Moral ________

Force de Bataille Initiale plus Total de Moral ________

MAIS

-10 pour chaque PJ qui a déjà été tué. ________

Grand Total ________

Répertoire Géographique du Retour du Seigneur des Liches

Site	Importance (1)	Suzerain	Population	Richesse (2)	Source de Richesse	Garnison/ Milice (3)	Notes
Chambonnay	Vg	Duc de Parravon	120	3	Agriculture, commerce	-/35c	Champignon Chambonnay ("cham-cham"), variété de champignon appréciée des gourmets.
Clemenceau	Vg	Duc de Parravon	75	2	Elevage, Chasse	-/25b	
Emilion	Vg	Duc de Parravon	66	2	Agriculture	-/20c	
Frugelhofen	Vg	Néant	30	2	Agriculture		Voir texte de l'aventure
Grunère	Vg	Duc de Parravon	173	3	Agriculture, commerce	15b/30c	Centre de distribution du *Moussillard* et des autres produits de montagnes
Hemmerle	Vg	Duc de Parravon	190	3	Relais, commerce	10b/30c	"Le Relais du Chaudron" possède des reliques d'un temple d'un culte du Chaos sur son terrain ; attire de nombreux visiteurs
Jouinard	PV	Duc de Parravon	950	3	Commerce	70b/300c	Garde l'extrémité ouest de la Passe d'Helmgart ; important passage frontalier
La Maisontaal	Vg	Duc de Parravon	68	3	Agriculture, monastère		Voir le texte d'aventure
Leskvre	Vg	Duc de Parravon	49	2	Agriculture		
Merceaux-Descloux	PV	Baronnet de Merceaux-Descloux	1170	4	Commerce, tourisme	10a/30b/200c	Grande Source Médicinale de St-Julienne
Parravon	C	Duc de Parravon	7700	4	Commerce, agriculture	100a/250b/2000c	Fin de la partie navigable du Grismarie. Centre de distribution des produits de montagne.
Vettard	Vg	Duc de Parravon	177	2	Agriculture, Commerce	-/20c	"Salaud de Vettard", réputé comme étant le fromage le plus fort du Vieux Monde.
Vingtiennes	Vg	Duc de Parravon	147	3	Commerce, maçonnerie	15a/30c	Fameuse école de maçonnerie

(1) C : Cité ; PV : Petite Ville ; Vg : Village.
(2) Echelle de richesse allant de 1 (pauvre) à 5 (très riche).
(3) Qualité des troupes : Excellente : a ; Moyenne : b ; Faible : c.

On Recherche des Aventuriers Malins et Avec un Minimum d'Intelligence

Pour une INSPECTION de la partie environnante
des Montagnes Grises, à la recherches de TOMBEAUX,
Tumulus et autres RELIQUES similaires
des TEMPS ANCIENS

Les RECHERCHES seront EFFECTUEES par Petits Groupes
(un SECTEUR étant attribué à chacun)
qui doivent ETUDIER, Examiner,
Dresser des Plans et Etablir des RAPPORTS
(dans une Ecriture SOIGNEE et LISIBLE)
sur tous les SITES dignes d'INTERET qu'ils Découvrent.

Des COMPETENCES et des Talents pour l'EXPLORATION,
la CARTOGRAPHIE et la Survie sont REQUIS,
car chaque groupe ne pourra compter que sur ses
PROPRES RESSOURCES dans les Régions Sauvages,
et SE DEFENDRE contre tous les Dangers et l'Adversité.

BONNE PAYE, avec une PRIME pour toutes
les Découvertes effectuées.

DEMANDEZ JEAN-LOUIS DINTRANS
AU MONASTERE DE LA MAISONTAAL

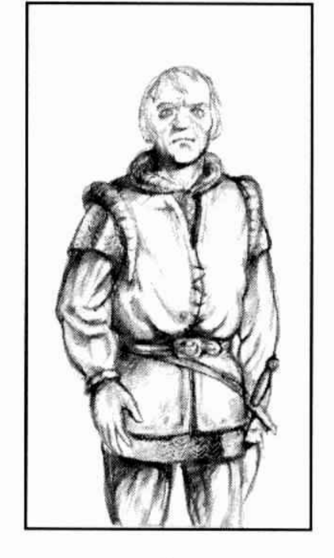
Document N° 1



Cecil



Shalyir



Alain



Albi

CHAMPS
VASSWASSER
CHAMPS
MONASTERE
HUTTES
CABANES
BOIS
SKAVEN
L'EGOUT
SORT ICI

DOCUMENT N° 2

Recherches sur l'Homme de Fer

Après toutes ces invocations, il apparaît que je dois faire appel à l'un de ces démoniaques instruments des hommes-rats pour alimenter mon œuvre. Actuellement, il ne peut que marcher et s'arrêter selon les ordres de celui qui porte l'anneau ; les tâches plus importantes sont encore bien au-delà de ses capacités. Dire que je suis si près du but, et en même temps si loin !

Mon seul espoir réside en Luigioni, bien que pour cela, il me fera payer le prix fort. Et jusqu'où iront les hommes-rats pour récupérer une telle relique volée ? Je n'ose pas y penser. Mais la magie humaine ne suffit pas pour donner la vie à ma création — seule la maudite pierre distordante fournira un pouvoir suffisant. Un seul éclair du coffre infernal donnera la vie à mon enfant de métal ; je trouverai ensuite quelque manière de détruire l'obscénité des hommes-rats et je prierai pour mon pardon.

Luigioni a apporté la boîte, comme il l'avait promis. Elle est bien telle qu'elle était décrite, mais il est impossible de l'ouvrir ! Enfer et damnation ! Je ne sais plus quoi faire. Comment les hommes-rats scellent-ils ces choses ? Il serait peut-être utile de rendre visite à Gugelmin à Parravon. Rien ne lui a jamais résisté. Je devrais peut-être en profiter pour aller consulter les carabins sur ces douleurs dans la poitrine qui ne cessent de me harceler — ils disent que Gunther Wernicke est trop vieux pour se déplacer et, dans mon état actuel, je ne pourrai pas affronter le déplacement dans les montagnes jusqu'à sa ferme.

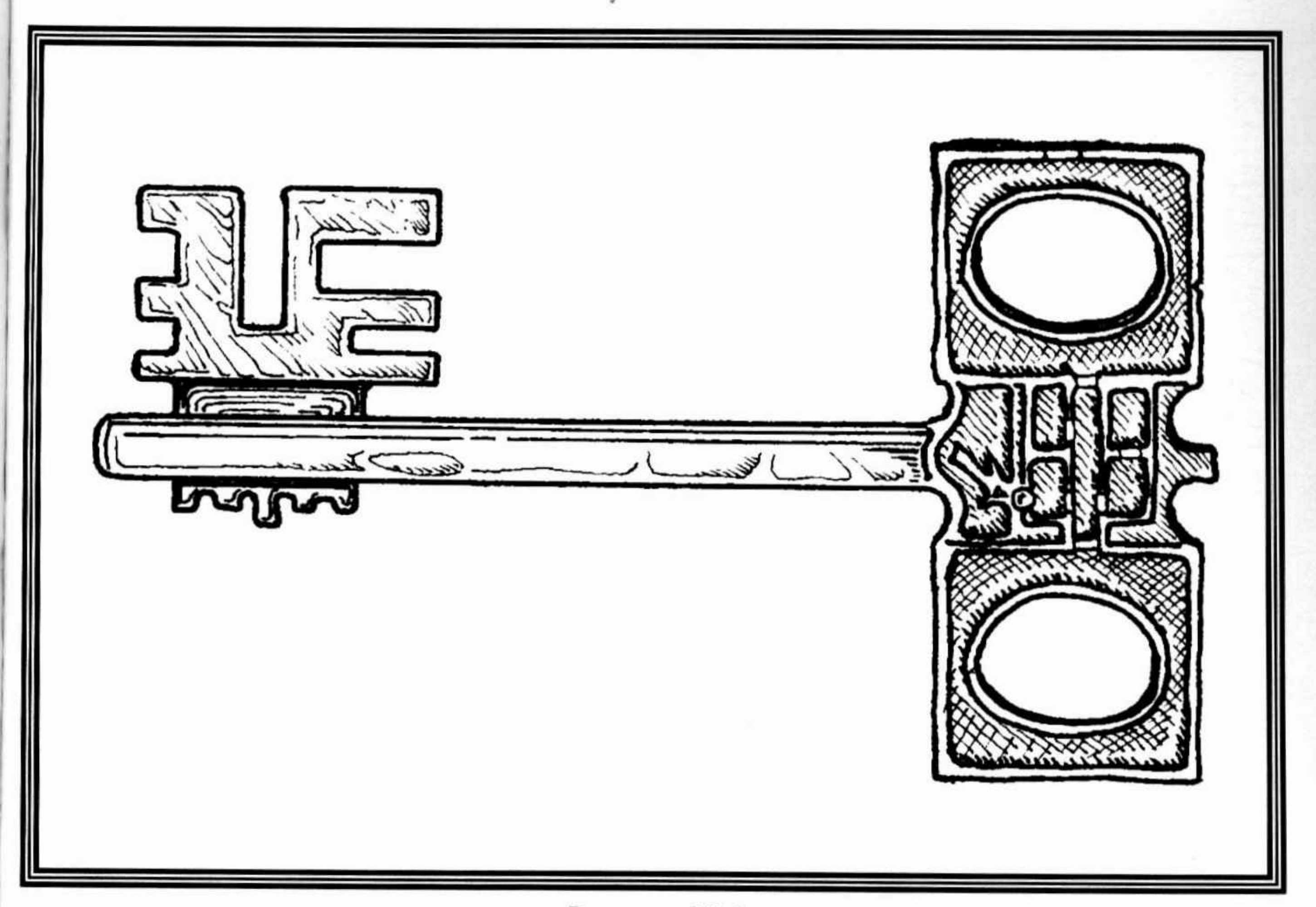
Kemmler !

Encore ce rêve. Ce démon est dans les environs, j'en suis convaincu. Quelque part, le mal du passé, depuis longtemps enterré, l'appelle, l'attire vers lui. Cela ne doit pas se produire. Plus jamais.

Je peux faire confiance au jeune Jean-Louis et son engouement pour l'histoire permettra d'apaiser les soupçons. Les anciens bandits dont il parle fournissent un excellent prétexte pour fouiller la région et les coffres du monastère renferment assez d'argent pour engager du personnel en nombre suffisant pour accomplir cette tâche. Oh, si je l'avais finie quinze ans plus tôt !

Il faut découvrir cette tombe, et rapidement. Ce qui appelle Kemmler doit être détruit, quoi que ce soit. Et il faut établir des plans qui ne laissent pas de place à l'échec. Quand Kemmler l'aura découvert, il viendra sûrement ici... Je dois cacher ici l'aide qui servira quand le temps sera venu. L'anneau pour l'Homme de Fer et quelques autres petites bagatelles.

DOCUMENT N° 3



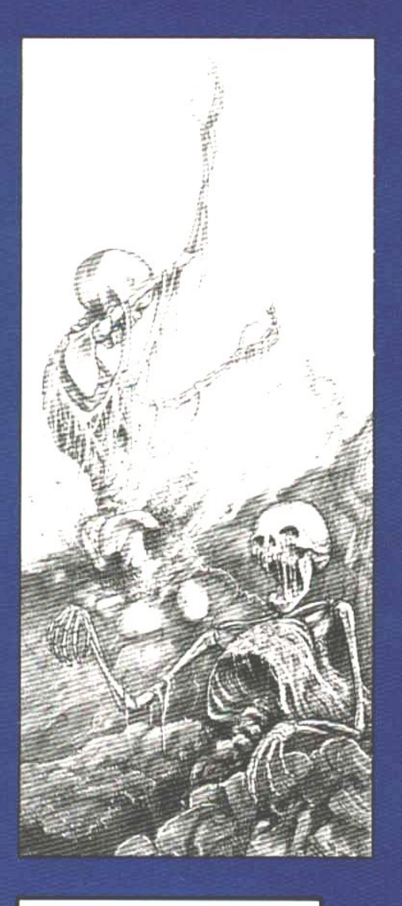
DOCUMENT N° 4



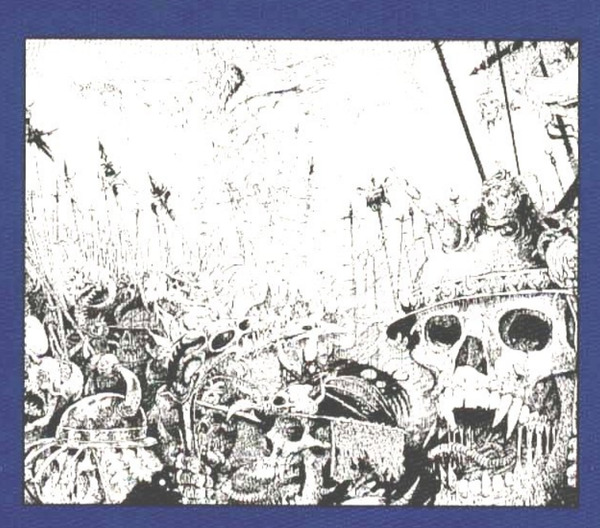
La Vengeance des Ténèbres

"Je suis les moyens de ta vengeance, Heinrich Kemmler. Je suis ton plus grand désir. Tu veux être fort, n'est-ce pas ? Tu veux te venger ?"

Quinze ans se sont écoulés depuis que le nécromant Heinrich Kemmler a été piégé et vaincu. Mais ses maléfices vont enfin renaître. Là-haut dans les Montagnes Grises, la chance - ou le destin - a amené à se rencontrer un fou et un Démon du Chaos. A cause de cet événement, une armée de Mort-vivants se forme sur les hauts sommets, se préparant à déferler sur les habitations de la vallée. Dans le monastère isolé de La Maisontaal, un moine soupçonne la vérité. Mais quand - et où - apparaîtront les Mort-vivants ? Où frapperont-ils en premier ? Comme pourra-t-on les arrêter ? Et comment répondre à toutes ces questions sans provoquer une panique aveugle parmi les vivants ? Conçue pour des aventuriers exerçant leur première carrière, *Le Seigneur des Liches* est une aventure de 95 pages qui va pousser à l'extrême leurs talents de négociateurs et leurs capacités de combat.









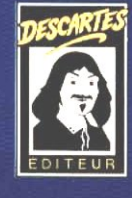
119 F

9 782740 800188

ISBN : 2-7408-0018-5

Un supplément pour





Sous licence de FLAME PUBLICATIONS Ltd.
Edition Française :
Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15



FLAME